



La llamada de
CTHULHU

El cantante de Dhol
de Por Florian Hardt

Shadowlands

El Cantante de Dhol



El Cantante de Dhol

Autores: Florian Hardt y Pegasus Spiele

Edición: Francisco Javier Valverde García y Marta de la Serna

Traducción: Joaquim M. Marqués

Ilustración: Alberto Martínez «Kisama» y Andrés Sáez «Marlock» (portada).

Diseño y maquetación: Claudia Andrade

Corrección: Marta de la Serna, Joaquim M. Marqués

Chaosium Call of Cthulhu Line Editor: Mike Manson

Chaosium Licensing Manager: Daria Pilarczyk

Call of Cthulhu © 1981-2022 Chaosium Inc. All rights reserved.

La llamada de Cthulhu © 2022 Edge Studio (UBIK). All rights reserved.

© Shadowlands Ediciones Juegos de mesa y rol, S.L.

Publicado bajo licencia de Edge Studio (UBIK).

Calle Pere IV, 51, 4º 4ª, 08018 Barcelona

<https://shadowlands.es/> info@shadowlands.es

ISBN: 978-84-124602-4-7 Depósito legal: B 20206-2021

Call of Cthulhu, Chaosium Inc., and the Chaosium logo are registered trademarks of Chaosium Inc. All rights reserved. This is a work of fiction. This book includes descriptions and portrayals of real places, real events, and real people; these may not be presented accurately and with conformity to the real-world nature of these places, people, and events, and are reinterpreted through the lens of the Cthulhu Mythos and the *Call of Cthulhu* game in general. No offense to anyone living or dead, or to the inhabitants of any of these places, is intended.

This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Reproduction of this work by any means without written permission of Chaosium Inc., except for the use of short excerpts for the purpose of reviews and the copying of character sheets and handouts for in-game use, is expressly prohibited.

Chaosium recognizes that credits and copyrights for the Cthulhu Mythos can be difficult to identify, and that some elements of the Mythos may be in the public domain. If you have corrections or additions to any credits given here, please contact us at mythos@chaosium.com.

La llamada de
CTHULHU



Primera edición, enero de 2022

Contenido

El Cantante de Dhol	5	Personajes no jugadores	53
Contexto	5	Sarah Holmes	54
La familia Gullson	6	Jóvenes de la ciudad de Tanner	55
Asignación de personajes	7	La viuda Bramwell	56
Acontecimientos recientes	7	Frank Herbert	57
La isla de Oyster	12	Aldeanos de la ciudad de Tanner	58
El inicio: la ciudad de Tanner	14	James Cromwell	59
La granja Frenchman	17	Cordero deforme	60
La Flauta de Dhol	24	El Cantante de Dhol	60
Sarah	25		
St. Savior	25	Ayudas de juego	61
Mientras tanto	31	Ayuda de juego 1: Carta de Ada a Harry	62
El Final	34	Ayuda de juego 2: Documentos de Ada	63
Apéndices	40	Ayuda de juego 3: Plano de la iglesia y de la vicaría de St.Savior	68
Investigadores	41	Ayuda de juego 4: El cuaderno del reverendo Markham	69
Florence Gullson	42	Notas	70
George Gullson	44		
Robert Gullson	47		
Thomas Gullson	49		
Wilma Holmes	51		



El Cantante de Dhol

El *Cantante de Dhol*, es un escenario para *La llamada de Cthulhu* 7ª edición situado en los años 20, en la isla de Oyster, Maine. Está diseñado para jugarse en una única sesión para un grupo de 4 a 5 jugadores y, al utilizarse personajes pregenerados, el escenario es difícil de integrar en una campaña. Sería recomendable que los Guardianes intentaran familiarizarse con su complejo trasfondo, aunque no se requieren conocimientos de los Mitos, pero sí de un grupo de jugadores experimentados y/o con talento. El escenario está inspirado en el cuento de M. R. James «Silba y acudiré».

CONTEXTO

A principios de la Edad Media llegó a Europa un artefacto hecho de un material parecido a la porcelana, cuya superficie con cavidades en forma de poros se asemeja a la piel de un ser orgánico. Casi podría describirse como una mezcla de flauta y tronco, y es que en realidad... ¡lo es! Esta «flauta» no es otra cosa que parte del cuerpo de un ser que no es de este mundo, el legendario Cantante del Dhol, y sirve principalmente para comunicarse con él. El Cantante proviene de una realidad desconocida para los humanos y se dice que tiene algo que ver con el dios Azathoth. Donde quiera que suene la flau-

ta, el Cantante aparece esa misma noche o la siguiente para buscar al llamador. La voz de esta criatura enloquece a las personas y a los animales, destruye sus almas e incluso los cambia físicamente; tanto sus víctimas como sus descendientes quedan prendados del Cantante y cometen fechorías atroces.

La flauta fue investigada por primera vez en un monasterio perdido, por un monje sin nombre que más tarde sería conocido como «el Ghul». Intentó tocar algunas melodías y, durante la noche siguiente, el Cantante visitó el monasterio. No pasó mucho tiempo antes de que los monjes sucumbieran, uno tras otro, a su influencia, y el monasterio se convirtió en un escenario de espantosas atrocidades, entre las que destacaba el canibalismo de los leprosos que estaban al cuidado del hospicio. El reino de terror de los monjes acabó por la fuerza, pero el Ghul logró escapar, junto con un puñado de seguidores. La flauta resultó ser indestructible, pero fue capturada por una orden secreta de caballeros que la custodió durante siglos. Sin embargo, en 1705, el artefacto cayó en manos del bucanero Cord Wainwright, que por aquel entonces se refugiaba en la isla de Oyster, en Maine. Para evitar que ocurriera algo terrible, el gran maestro de la orden envió inmediatamente a guerreros curtidos en mil batallas para recuperar el artefacto. Pero, por desgracia, el aspecto extravagante,

te de la flauta ya había seducido a uno de los hombres de Wainwright para tocarla. Cuando los caballeros de la orden llegaron por fin a la isla de Oyster, la locura se desató. Aunque el flautista había sido asesinado y enterrado por el propio Wainwright, un portal hacia Dhol ya se había abierto, allanando el camino para el Cantante hacia la isla. Los descendientes de Ghul también habían escuchado la llamada al Cantante y, sin que los caballeros se dieran cuenta, también lograron regresar a la isla de Oyster, donde noche tras noche, volvieron a cometer sus sangrientos actos. Finalmente, los caballeros consiguieron cerrar el portal mediante un círculo de piedras, pero la flauta nunca fue encontrada y permaneció junto con resto del tesoro de Wainwright allí donde lo hubiera escondido.

Algunos de los caballeros se instalaron en Oyster para vigilar la flauta donde, mientras esperaban el regreso de sus enemigos, se fueron transmitiendo los conocimientos sobre el artefacto de generación en generación. Los descendientes del monje también se quedaron en la isla y a pesar del mal que, por así decirlo, corre por sus venas, nunca fueron descubiertos, ya que la llamada al Cantante no volvió a oírse. Poco a poco, fueron olvidando lo sucedido, y hoy apenas se diferencian de los seres humanos normales (aunque mucho más ruines). Solo su apellido recuerda el cambio causado por el Cantante: todos se llaman Gullson.

La flauta, sin embargo, todavía espera a ser descubierta (junto con el tesoro pirata) bajo una losa conmemorativa en la antigua iglesia de St. Savior en Oyster.

ADVERTENCIA

Al principio, esta aventura se asemeja a un misterioso caso policial, pero luego se convierte en una opresiva historia de terror

que culmina en un clímax brutal y sin concesiones. Ciertamente, es posible suavizar los acontecimientos en sí, o al menos su representación, pero el escenario perdería entonces gran parte de su impacto, ya que se basa en gran medida en la alternancia inesperada entre el suspense, la incertidumbre y el horror.

LA FAMILIA GULLSON

Los descendientes de Ghul viven en la granja Frenchman. Los hijos del abuelo Henry (fallecido en 1908) y Ada Gullson (de apellido de soltera Winkler, fallecida el 13 de marzo de 1920) son los hermanos George, Thomas y Robert, y su hermana Sarah. En 1912, Sarah se casó con Harry Holmes; su hija Wilma tiene ahora ocho años.

Tanto George como Thomas fueron soldados en la Gran Guerra. George perdió una pierna en los últimos días del conflicto. Después de la guerra, Thomas se casó con su prima Florence, se hizo cargo de la gestión de la granja y apoyó a George. Harry y Sarah también se quedaron en la granja; Robert, sirvió en la Marina, y es el único miembro de la familia que ha visto gran parte del mundo.

El hecho de que Harry y Florence tengan un romance puede ser dinamita para las discusiones familiares (véase la descripción de los personajes para más detalles).

George, Thomas, Robert, Sarah, Florence y Wilma descienden directamente de Ghul, pero Ada y Harry no. Sin embargo, la maldición del Cantante ha dejado su huella en todos ellos, aunque no sean conscientes: todos conocen sus propias faltas y rasgos maléficos, pero se consideran una excepción en la familia.

Para comprender mejor las relaciones en el seno de la familia Gullson y el desarrollo de la historia, el Guardián debe familiarizar-



Sarah Holmes

se con las descripciones y trasfondos facilitados de los personajes.

La información de los personajes incluye una serie de habilidades bastante inusuales, que se explican más o menos por sí mismas, por ejemplo, **Arte (Flauta)** y **Oficio (Ovejero)**. La **Visión Nocturna** de Wilma le permite ver incluso en la más absoluta oscuridad (otro efecto secundario de su estirpe). Por otro lado, su habilidad **Mirar fijamente**, no tiene ninguna utilidad práctica, pero quien es mirado fijamente con Éxito encuentra la mirada siniestra y evita a toda costa a la niña.

ASIGNACIÓN DE PERSONAJES

Los jugadores desempeñarán el papel de George, Thomas, Robert, Florence y Wilma. Si hay menos de cinco jugadores, Wilma es el personaje que más se presta a ser llevado como *personaje no jugador*. Si en tu mesa hay

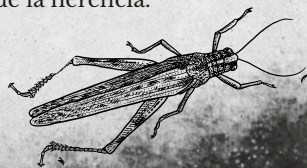
un jugador claramente más resuelto o activo que los demás, no debería llevar el personaje de George. De lo contrario, se corre el riesgo de que George mantenga al grupo alejado de la antigua iglesia de St. Savior, donde se desarrollará una parte crucial de la aventura.

La esposa de Harry, Sarah, es interpretada por el Guardián. Es una mujer ligeramente torpe de 27 años, que parece un poco despiadada, ausente, y que permanece siempre en un segundo plano, hablando en voz baja y realizando lenta pero cuidadosamente las tareas que se le encomiendan. Cuida de su hija Wilma con diligencia, pero sin ninguna alegría aparente. En las raras ocasiones en que parece estar menos ausente, su mirada se posa con tristeza en Wilma y Robert.

El Guardián debe asegurarse de que Sarah no sea ignorada por los jugadores durante la aventura, ya que va a desempeñar un papel importante en la segunda mitad de la misma. El escenario ganará mucho si Sarah puede ser presentada al grupo como una persona amable y apenada.

ACONTECIMIENTOS RECIENTES

Ada Gullson muere el 13 de marzo de 1920 en el hospital de Camden, Maine. En realidad, su muerte se aceleró por el veneno casero que Florence le había estado administrando durante algún tiempo. El motivo de la nuera era la más elemental codicia: esperaba que la muerte de Ada la convirtiera en la única dueña de la granja; pensaba que ella y su marido Thomas apenas tendrían dificultades para sacar adelante su reclamación de la herencia.



Inmediatamente después de la muerte de Ada, Florence rebuscó en la habitación de la difunta, llevándose una carpeta con documentos que, aun siendo analfabeta, supuso que era su testamento. Se la entregó a su amante Harry, quien rápidamente descubrió que esos documentos eran bastante inusuales. Ada no había sido muy estudiosa, pero sí lo suficientemente ingeniosa como para investigar la ascendencia de su marido Henry. Pieza a pieza, había recogido pistas que la llevaron a una terrible, aunque no del todo correcta, sospecha: su marido, y por lo tanto también sus hijos, podrían ser descendientes de una unión con una criatura no humana. Así que Harry tenía en sus manos un conjunto de pistas y varios documentos que Ada había recopilado en secreto durante décadas de investigación. Al ojearlos por primera vez, descubrió un boceto que consideró (con bastante acierto) un mapa de algún tipo de tesoro. Se alegró, ya que con las riquezas ocultas podría impresionar a su caprichosa amante y, por fin, conquistarla por completo. Sin embargo, al no ser lugareño, no fue capaz de asignar el plano esbozado a ningún edificio. De mala gana, enseñó los papeles a George, que reconoció inmediatamente la iglesia de St. Savior en el dibujo. Como todos los miembros de la familia debían ir al continente para el funeral de la abuela Ada al día siguiente, 16 de marzo, los dos hombres decidieron mantener el más estricto secreto sobre todo esto hasta que volvieran del viaje, para recoger el tesoro juntos después. En su avidez por el oro, ninguno de los dos se preocupó siquiera de echar un vistazo a los demás documentos.

Sin embargo, ambos fueron a la antigua iglesia esa misma noche sin decirselo al otro, los dos deseosos de hacerse con el tesoro. Harry fue el primero en llegar a St. Savior y, tras una breve búsqueda, descubrió que el

lugar indicado debía estar debajo del confesionario, un mueble extraño en una iglesia protestante. Al extraer las tablas del suelo, descubrió una losa conmemorativa que consiguió levantar laboriosamente. El agujero que había debajo tenía casi dos metros de profundidad y en el suelo estaban esparcidas cientos de monedas de plata. Al estar ocupado con el botín, no se percató del chirrido de la puerta de la iglesia, el silencio que le siguió y los pasos sigilosos de George. Solo cuando la sombra de George se proyectó sobre el agujero, Harry levantó la vista de sus recién descubiertas riquezas. George, colérico, empezó a golpearlo con una pala: Harry se desmayó al primer golpe en mitad de la frente, lo que le ahorró el sentir los siguientes palazos. Por miedo a ser descubierto, George solo cogió las monedas de plata que Harry había sacado del agujero. Luego, volvió a colocar la losa conmemorativa en su posición inicial. Creyendo que Harry estaba muerto, lo dejó en el agujero bajo la pesada losa.

EL VIAJE EN BARCO

A la mañana siguiente, todos los miembros de la familia Gullson se trasladaron a tierra firme para presentar sus últimos respetos a Ada, en un barco que Robert había pedido prestado. George dijo a la desprevenida familia que Harry había ido a dar unas últimas instrucciones al jornalero de la granja, y que se reuniría con ellos en el barco. Robert esperó todo lo que pudo, pero finalmente tuvo que soltar amarras con la marea.

Aparte de la familia (menos Harry), solo un sacerdote asistió al funeral. Ninguno de los miembros de la familia estaba de humor para prolongar innecesariamente la inquietante visita al continente, así que regresaron a la isla de Oyster esa misma tarde.

Mientras tanto, Harry seguía gravemente herido atrapado en los cimientos de la an-

tigua iglesia. Intentó levantar la losa varias veces, pero sin éxito. Finalmente, consiguió encender los papeles de Ada enrollados como una antorcha improvisada y empezó a buscar algún tipo de herramienta que le ayudara, descubriendo la Flauta de Dhol. Intrigado por la forma extrañamente arcaica de la reliquia semitransparente, la limpió con cuidado y se la llevó a los labios. Inmediatamente, la Flauta de Dhol despertó de sus siglos de sueño. Harry sintió un leve toque en lo más profundo de su garganta, como un tanteo y, a partir de ese momento, de la flauta empezaron a brotar tallos que se conectaron orgánicamente a su cuerpo. Entró en pánico y trató de arrancar la flauta de su rostro, pero el instrumento se enganchó en él como las raíces de un tronco y transformó su aliento en su llamada.

El tono de la flauta abrió un portal no muy lejos de la iglesia, permitiendo al Cantante de Dhol entrar en el mundo de los humanos: su voz provocó pesadillas en los habitantes dormidos de la isla y el pánico en el ganado. Las ovejas de los Gullson rompieron la valla y asolaron los terrenos de la granja; los gansos se picoteaban salvajemente y los perros guardianes, temerosos, se acurrucaron en sus perreras.

Harry, al estar muy cerca del Cantante, se volvió completamente loco. Al intentar evitar oír el canto, se clavó los dedos en los oídos, tan profundamente que llegaron al cerebro, causando su propia muerte.

En ese momento, el barco con Sarah y el resto de la familia Gullson, se acercaba a las costas de Oyster. A Robert, marinero experimentado y bien familiarizado con las corrientes y el viento, le sorprendió un cambio brusco en el clima propiciado por la llegada del Cantante. El viento arreció hasta convertirse en ráfagas de tormenta y los Gullson solo respiraron aliviados cuando su

barco se detuvo al encallar en un banco de arena cerca de la costa. Creyéndose libres de una desagradable y movida noche en el barco, pensaron que ya completarían su viaje a la mañana siguiente. Entonces, la llamada del Cantante llegó hasta ellos: la mancha de su ascendencia no solo los volvió locos, sino que también despertó una lujuria caníbal por la sangre. Los descendientes de los Ghul saltaron al agua, nadaron el trecho que los separaba de la isla y se abrieron paso hasta el faro cercano, donde asaltaron a Hugh Peterson, su guardián. Dejando un rastro de devastación, corrieron hacia la antigua iglesia de St. Savior. Todos los habitantes de la loma donde se hallaba la iglesia fueron víctimas de su locura homicida.

REGRESO A TANNER

Con la misma rapidez que el Cantante había llegado volvió a desaparecer. Desorientados, los Gullson nadaron de vuelta al barco para esperar que amaneciera, estremecidos y empapados. El corto trayecto a nado fue suficiente para eliminar la mayoría de los rastros de sangre; por la mañana no quedaban vestigios de la noche anterior en sus ropas, salvo unas pocas manchas no identificables. Al amanecer del miércoles 17 de marzo regresaron al puerto de Tanner.

Y en esta ciudad es donde comienza este escenario. Una parte considerable de los recientes acontecimientos ya está descrita en las hojas de personaje, con una excepción crucial: ininguno de los Gullson recuerda las atrocidades que cometieron bajo el hechizo del Cantante!

Al principio de la aventura, la familia cree haber pasado una desagradable noche en el barco encallado en un banco de arena. En consecuencia, pasarán gran parte del escenario creyendo que son víctimas de crímenes atroces, de los que en realidad son autores.





LA ISLA DE OYSTER

*Oyster es una isla con aspecto de Jano: tiene una cara veraniega para huéspedes vacacionales
y otra cara invernal para los residentes solitarios.*

*La niebla envuelve los sauces, las marismas y las llanuras como una capa de luto sostenida
por la red de ramas desnudas de los arbustos.*

*Las arboledas embrujadas y árboles solitarios se encogen bajo la fuerza del vendaval;
solo la gravilla de la playa y el centeno ofrecen una orgullosa resistencia a los feroces vientos.*

Los gritos de las gaviotas cantan a la soledad.

La otra cara de la isla.

La isla de Oyster está situada en la bahía de Penobscot, Maine, «donde el viento siempre sopla de proa»; su forma recuerda desagradablemente a una calavera, y su historia ha hecho honor a este presagio más de una vez..

El nombre de Oyster («ostra» en español) hace referencia a los vastos montículos de conchas de ostras desechadas que se pueden encontrar por toda la isla. Son los restos de las actividades de los cazadores recolectores nativos durante el verano.

La isla de Oyster fue descubierta por un navegante francés, Samuel de Champlain en 1605. Fue ocupada por colonos franceses en 1668, como parte de la colonia Arcadia, y era conocida como «Île du Crâne». Los colonos franceses continuaron compartiendo la isla con los indios abenaki que iban en verano a la isla; los colonos se quedaban en el interior y los indios, en el litoral.

La llegada del corsario inglés Cord Wainwright en 1705 lo cambió todo. Los colonos tuvieron que huir y los ingleses acamparon en la isla, utilizándola como base de operaciones contra la navegación francesa y española. La primavera siguiente, los abenaki volvieron y tuvieron un enfrentamiento hostil con Wainwright. Los indios tuvieron que irse y se unieron a los franceses, jurando ambos llevar a cabo una sangrienta vengan-

za. Regresaron cinco meses después: la noche víspera de Todos los Santos desembarcaron en la isla de Oyster, se infiltraron en el campamento de Wainwright, lo capturaron y luego lo decapitaron. Su cuerpo nunca fue encontrado y se dice que su fantasma todavía ronda la isla.

La isla no se reasentó hasta 1715 cuando los supervivientes de la flota de Wainwright dirigieron allí una campaña colonial. La derrota de los abenaki y sus aliados franceses durante las diversas guerras anglo-francesas en la región eliminó la posibilidad de que ocurriera otro enfrentamiento entre indios y colonos.

La segunda tragedia en la historia de Oyster ocurrió durante la guerra de independencia de los Estados Unidos en 1780, cuando los británicos ahorcaron a todos los hombres sanos de la isla acusándolos (con razón) de piratería, y quemaron todas las granjas del lugar.

Oyster tiene dos pueblos, Tanner y Trenton, y una multitud de granjas aisladas. No hay electricidad, aparte del faro (de 40 metros de altura), que funciona con motores diésel desde 1907.

El suelo de la isla es muy adecuado para el pastoreo y el cultivo, particularmente patatas. Aparte de la caza de ballenas y la pesca de langosta, la pesca de arrastre nunca estu-

MAPA DE LA ISLA DE OYSTER 1803/1804



vo entre las industrias importantes de la isla; no pudo competir con la pesca con señuelo (que estaba mejor organizada).

Los turistas son la industria más importante de Oyster en verano, pero el número no es tan numeroso como podría ser: las islas vecinas son mucho más populares como balnearios. El visitante más destacado de la isla en los últimos años fue David Schermerhorn, el famoso libertino de la sociedad del siglo XIX, que se quedó en la isla, en 1882/3, tiempo durante el cual comenzó a escribir poesía, por completo aburrimiento. Varios clubes y asociaciones brindan algo de entretenimiento a los lugareños de Oyster, aunque la más antigua es la Cooperativa de granjeros, fundada en 1855.

Después de la Gran Guerra, muchos jóvenes isleños se vieron obligados por la pobreza a emigrar al continente.

Sin embargo, solo las familias con antepasados que vivían en la isla en los días del segundo asentamiento se consideran verdaderos «isleños Oysters»; todos los demás son considerados extranjeros.

Nota: todos los jugadores deben recibir una copia de este texto antes de jugar.



ALGUNAS CONSIDERACIONES PREVIAS ESENCIALES

El papel de los personajes en este escenario es bastante inusual. En lugar de frustrar las malvadas maquinaciones de las criaturas cthuloideas como honrados ciudadanos, en realidad son idénticos a ellos sin saberlo. Aun así, algunos de los jugadores pueden entrever algunas pistas sobre la verdadera naturaleza de sus personajes: Wilma tiene **Visión Nocturna**, cada uno de ellos tiene su trasfondo pertinente y el apellido Gullson (literalmente «hijo del Ghul» en inglés) podría crear también algunas sospechas. En el transcurso de la aventura, los jugadores se acercarán cada vez más a la verdad, pero solo podrán sacar las conclusiones decisivas al final; esta es, al menos, la secuencia que el Guardián debe intentar desarrollar. Parte de su trabajo consiste en arrojar polvo a los ojos de los más perspicaces y tender una mano a los más despistados. Esta tarea será más sencilla de cumplir si se intenta detener los comentarios fuera del juego.

Los personajes son, por supuesto, libres de hablar del horror que les ha sobrevenido. A los jugadores, en cambio, se les debería prohibir hablar del juego para evitar preguntas y afirmaciones que puedan dar pistas de lo que realmente son del tipo: «El nombre Gullson, es raro, ¿no creéis?», «¿Vosotros también tenéis la habilidad Visión Nocturna?», «Algo me hace pensar que nosotros somos los monstruos...». Las pruebas de juego han demostrado que estos problemas pueden evitarse si se aconseja a los jugadores que hablen entre ellos solo «desde el personaje» y que nadie enseñe su hoja de personaje a los demás.

VIENTOS DEL NORTE

La omnipresencia del viento es uno de los temas centrales del escenario. La isla de

Oyster, donde se dice que el viento «siempre sopla de proa», está sometida a vendavales cada vez más fuertes durante el día. Aunque al principio son bastante normales, los sonidos del viento adquieren un matiz decididamente extraño a medida que pasa el tiempo. Los sonidos desconcertantes se mezclan con el furioso vendaval y, al final, hay un silbido —¿o es una voz?— que parece venir de todas partes. Aunque el texto no lo diga siempre de forma explícita, el Guardián debería mencionar el viento, cada vez más intenso, de forma persistente a lo largo de la aventura.

EL INICIO: LA CIUDAD DE TANNER

La pequeña ciudad de Tanner es el verdadero centro de población de la isla de Oyster. Los barcos de pesca del puerto están amarrados al viejo muelle. Desde las casas de madera y ladrillo rojo, se pueden ver perfectamente los mástiles de los barcos que sobresalen por encima del dique durante la marea alta. Las oficinas de la administración de la comunidad y de las instalaciones del balneario se encuentran aquí, pero en los primeros años tras la guerra, las visitas al balneario son escasas.

La familia Gullson atraca su barco en el puerto poco después de la salida del sol, aunque eso es difícil de ver bajo el encapotado cielo. Es probable que la mayoría de los personajes quieran ir lo antes posible a la granja Frenchman para averiguar qué le ha pasado a Harry. Robert no suele vivir en la granja, pero ha venido a quedarse con la familia durante unos días para ayudar a tramitar los papeles de la herencia. En su paso por la ciudad de Tanner, Florence se detiene en la tienda de comestibles para cobrar el pago de varios corderos.

Tradicionalmente, los habitantes de la isla de Oyster han tratado a los Gullson con



Los aldeanos

abierta hostilidad; la familia siempre ha estado aislada de los demás isleños, y es bien conocida por su irritante comportamiento.

En este capítulo se pretende mostrar a los jugadores que los personajes no pueden esperar ninguna ayuda de parte de los habitantes de la ciudad. *A posteriori*, se les podría incluso dar la idea de que son los isleños los responsables de los asesinatos.

La niebla matutina en las calles y callejones amortigua cualquier sonido. Con una tirada de **POD**, los personajes tienen la sensación de que están siendo observados, pasando una tirada exitosa por **Descubrir** ven un rostro pálido espiándoles desde una ventana alta. Lo más probable es que el grupo se divida frente a la tienda de comestibles de la viuda Bramwell: algunos acompañan a Florence, mientras que otros continúan hacia la granja. La familia lleva en una carretilla la comida que Florence ha comprado en el continente.

EN LA TIENDA DE COMESTIBLES

La tienda está regentada por la Sra. Bramwell, anciana y viuda. Como es práctica común entre los criadores de ovejas de las remotas granjas de Oyster, Florence le llevó una docena de corderos recién nacidos para que los venda a comisión. Intentará quedarse a solas con la dueña de la tienda cuando reciba el importe establecido, para tener la oportunidad de conseguir una mejor oferta y poder malversar parte del dinero.

Sin embargo, la viuda Bramwell es (por lo menos) tan astuta y codiciosa como Florence, y lo intenta todo para engañar a la familia Gullson.

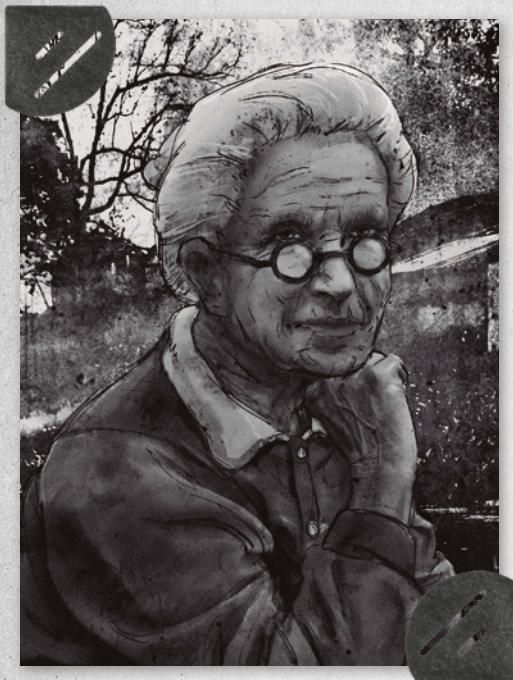
A pesar de lo temprano que es, el aire del interior de la tienda está viciado y cargado. Los estantes a lo largo de la pared contienen alimentos enlatados, tarros de conserva, herramientas, utensilios de costura y muchos otros artículos suministrados desde el continente. Enormes moscas zumban perezosamente en el interior de las opacas ventanas. Este es el dominio de la viuda Bramwell, una mujer corpulenta de unos sesenta años, obsesionada con la idea de reunir algo de riqueza para jubilarse. Cuando Florence entra, la tendera está cotilleando animadamente con dos ancianas, pero se calla inmediatamente cuando ve entrar al primer miembro de la familia Gullson. Con falsa amabilidad, le da la bienvenida a Florence:

—Ah, mi querida señora Gullson, ¿qué puedo hacer por usted?

Cuando Florence le pide el dinero de los corderos, la viuda pone cara triste:

—Oh, lo siento mucho, querida. Dos de ellos murieron antes de que pudiera venderlos.

Hace un gesto con el pulgar hacia una ventana que da al patio trasero, donde se ven los cadáveres de dos corderos. Como se iban a vender a comisión, los Gullson no



Viuda Bramwell

tienen derecho a indemnización. Solo si los dos cadáveres son examinados con Éxito por la habilidad **Ovejero/a**, se hace evidente que no son las ovejas de los Gullson. Bramwell se niega a dar ninguna compensación por los dos corderos muertos, y mientras sus vecinos estén presentes, tampoco se mostrará más cooperativa:

—Sus animales siempre han sido bastante enfermizos, mi querida señora Gullson.

Una de las otras dos señoras murmura:

—Oh, ya sabe, allí siempre han tenido muchos partos enfermizos.

Si Wilma está en la tienda o a la vista fuera del escaparate, esto va acompañado de una significativa mirada en su dirección. Solo si Florence regatea muy hábilmente (con una tirada de **Charlatanería**), logra conseguir al menos el equivalente a uno de los corderos muertos («como gesto de mi buena voluntad»). Cuando la familia sale de la tienda, solo tiene en el bolsillo las ganan-

cias de diez, posiblemente once, corderos, y la clara impresión de haber sido estafada.

EN LAS CALLES DE TANNER

Los miembros de la familia que esperen fuera de la tienda, o que hayan decidido seguir hacia la granja, tienen una muestra aún más drástica de la desaprobación de los aldeanos. Se encuentran con una pandilla de jóvenes gamberros que, evidentemente, están buscando pelea. Normalmente, los Gullson solo sufren abusos verbales, pero hoy probablemente se produzca una discusión violenta: los isleños no pudieron conciliar bien el sueño esa noche y, en consecuencia, tienen un humor de perros.

El Guardián debe introducir un número de granujas que sea más o menos igual al número de miembros de la familia que estén fuera de la tienda. Dependiendo del lugar en el que se produzca el encuentro, los gamberros bloquearán el camino, toparán con quien espere fuera de la tienda o se acercarán de repente a los personajes. A poca distancia, un hombre de pie o sentado se esconde detrás de su periódico, aparentemente sin darse cuenta de lo que está pasando. Se trata de Frank Herbert, el comisario de la ciudad de Tanner, pero no se le puede reconocer detrás del periódico. Los personajes tienen que pensar en una reacción a las provocaciones de los jóvenes, a más tardar cuando estos empiecen a aludir a los hábitos sexuales de los Gullson (supuestamente con ovejas).

Ante semejante impertinencia, los Gullson no dan crédito a lo que oyen: después de todo, son ciudadanos maduros, casados y han servido en la Gran Guerra, y estos gamberros no tienen más de diecisiete años. Sin embargo, están decididos a pelearse: uno de ellos escupe a los personajes manchando el zapato de alguno, otro insulta a George, veterano discapacitado por la guerra, llaman-



Jóvenes de Tanner

dole lisiado, y un tercero rebusca impúdica-mente en las compras de la carretilla.

En esta escena, ni los Gullson ni los rufianes deben sufrir daños graves. Si los personajes están perdiendo la pelea, los rufianes dejan la trifulca en algún momento y siguen adelante triunfalmente («¡Ahí tenéis, eso os enseñará!»).

Si, por el contrario, la pelea se intensifica, el comisario Herbert interviene: guardando su periódico, se acerca y separa a los combatientes de una manera vagamente arrogante (por ejemplo, empuja bruscamente la barbilla de un personaje con su porra y le mira con severidad, diciendo algo así como «¡Ya basta!»). Aunque Herbert ahuyenta bruscamente a los gamberros, es evidente que considera a los personajes responsables de la pelea («¡Y vosotros, escoria, apartaos de mi vista!»). Los jugadores deberían darse cuenta de que no sería aconsejable iniciar una pelea con este enorme hombre: deberían apretar los dientes y seguir su camino a casa.

El comportamiento del comisario también debería dejar claro que los Gullson tampoco pueden contar con su apoyo en el transcurso de la aventura. Si es posible, el Guardián debe hacer que todos los investigadores se reúnan de nuevo saliendo de la ciudad de Tanner, tanto si han ido a la tienda como si han participado en la reyerta, para que el grupo regrese junto a la granja.

LA GRANJA FRENCHMAN

La granja está situada en un pequeño cerro y ha sido mantenida por la familia Gullson durante más de doscientos años. Está construida en madera y con unas largas tejas en su tejado, un estilo típico de la isla de Oyster. En las cercanías hay un pequeño bosque de abedules. Justo al lado del edificio principal de la granja, hay un granero que fue ampliado por el abuelo Henry. Además de ovejas, alberga muchas gallinas y gansos.

LA LLEGADA A LA GRANJA

El último tramo de camino hacia la granja serpentea entre algunos árboles y arbustos bajos. Los Gullson, perciben y escuchan crujidos y chasquidos entre la maleza, como si fueran hechos por alguna criatura relativamente grande. Tras una breve búsqueda, encuentran a una oveja descarriada, aparentemente una de las suyas. Al llegar a la granja, descubren que sus sospechas se confirman: algo debe haber ocurrido. La valla está derribada, las ovejas corren libres y todas las ventanas de la planta baja están destrozadas. Cuando la familia llega, los dos perros pastores que están en su caseta, al otro lado de la casa, empiezan a aullar angustiosamente. La caseta ha sido casi destrozada desde el exterior, y uno de los dos grandes perros tiene una fea mordedura. En una inspección más cercana, con una tirada por **Primeros**

auxilios, la herida parece provenir de unos dientes fuertes pero romos, diseñados más bien para masticar que para desgarrar.

Las habitaciones de la planta baja también han sido devastadas: el suelo está cubierto de barro, estiércol de oveja y escombros. El cobertizo de las gallinas en el granero ha sido destrozado y solo quedan algunas plumas de sus habitantes.

Cuando la voz del Cantante resonó durante la noche, hombres y bestias sufrieron un grave traumatismo temporal. Los aldeanos de la ciudad de Tanner que vivían más lejos, salieron relativamente bien parados, afectados simplemente por las pesadillas nocturnas, pero en las cercanías de la antigua iglesia, el efecto del canto fue mucho más severo. Las ovejas se volvieron locas, pisotearon las vallas, atacaron a las aves de corral y a los perros, que solo pudieron defenderse en sus jaulas y perreras. La paz solo regresó al amanecer, cuando el Cantante se marchó. Escenas similares se produjeron en las granjas vecinas; sus habitantes también causaron estragos, pero a la mañana siguiente no recordaban lo sucedido la noche anterior.

Solo Harold Newman se salvó de la influencia del Cantante. El jornalero de la granja Frenchman, una persona sorda y sin habla, vive con su hijo Keith en un cuchitril de mala muerte no muy lejos de allí y es un conocido borracho, razón por la cual nadie cree las historias que cuenta con las manos y los pies. Sus cuentos, interpretados por su hijo, sobre ovejas que bailan y una criatura alada en el cielo son simplemente demasiado absurdos.

COSAS QUE HACER:

Los personajes se enfrentan ahora a una serie de tareas:

- ② Alguien tiene que ir a buscar a Harry.
- ② Hay que reunir a las ovejas y volver a colocar las vallas.

② Alguien debe preguntar al jornalero por Harry, y contratarlo para que ayude a limpiar.

② Tres de las ovejas están preñadas, y deben ser asistidas cuando vayan a parir.

La búsqueda de Harry en la granja y en su entorno inmediato sigue siendo infructuosa. No hay ninguna pista sobre el paradero del marido de Sarah y, a pesar de la frialdad del trato en la ciudad de Tanner, no es nada improbable que los personajes quieran ir a ver al comisario Herbert para preguntar por Harry. Pero el comisario no aparece por ninguna parte. En su casa, los personajes tienen que llamar durante mucho rato antes de que se abra una ventana en el piso superior. Con voz chillona, la señora Herbert les informa de que su marido está patrullando y que no sabe cuándo volverá. Para deshacerse de los Gullson, les promete que le comentará su petición, pero no es difícil darse cuenta de que la familia no es bienvenida aquí.

Los Gullson solo volverán a encontrarse con el comisario Herbert al final de la aventura.

Atrapar las ovejas y limpiar el terreno de la granja es una tarea laboriosa, pero necesaria. Las ovejas son una posesión valiosa, Florence y Thomas deben cuidarlas. La familia posee 72 ovejas Suffolk, una raza criada por primera vez en la década de 1850. El peso medio de los carneros (que no tienen cuernos) es de 240 libras y el de las ovejas de 170 libras.

Los perros pastores ingleses adiestrados suelen ser bastante hábiles para conducir ovejas, pero hoy están asustados y, al principio, ni siquiera se atreven a acercarse a ellas. Solo después de que un Gullson demuestre, con Éxito en su tirada, ser buen **Adiestrador de perros**, comienzan a conducir el rebaño juntos. Pero lo hacen con



tanta agresividad que los personajes tienen que intervenir de vez en cuando para proteger a las ovejas de algún bocado.

Tarde o temprano también van a ver al jornalero, ya sea para contratarlo para que les ayude con las reparaciones, o para preguntarle por el paradero de Harry (George les había dicho que Harry tenía la intención de dar las últimas instrucciones al jornalero). Se encontrarán con Harold Newman y su hijo Keith de camino a la granja Frenchman (o, si los personajes tardan en ir, incluso en la propia granja).

Newman es sordo y mudo, aunque la gente le considera una persona con discapacidad intelectual. Los cotilleos malintencionados afirman que la familia Gullson contrató al único habitante de la isla al que podían despreciar. Después de presenciar los crímenes de la familia la noche anterior, Newman consumió una cantidad considerable de ron (sin té) y ahora parece estar aún más perturbado que de costumbre. El hijo traduce con temor los gestos y expresiones faciales del padre en frases incoherentes, y poco a poco se hace evidente que Newman ha venido a pedir el resto de la paga de la semana, y no tiene ninguna intención de continuar trabajando para los Gullson.

A través de pacientes preguntas o de severas amenazas, utilizando habilidades interpersonales, los personajes pueden entender que Newman no ha visto a Harry desde hace varios días y que no sabe nada sobre su paradero. Pero ni siquiera el propio Keith puede entender por qué ha tomado la repentina decisión de abandonar el servicio a los Gullson para emigrar al continente.

EL NACIMIENTO DE LOS CORDEROS

—No tengo ningún valor. Incluso me asusto a mí mismo. Mira que ojeas. No he dormido en semanas.

—¿Por qué no cuentas ovejas?

—No me atrevo a intentarlo. Me dan miedo.

«El mago de Oz»

Horas más tarde, con la peor parte del trabajo hecha, los Gullson se dan cuenta de que tres de las ovejas preñadas están a punto de parir. Si es necesario, el Guardián debe recordarles (a través de Sarah) que es imperativo asistir a las ovejas mientras dan a luz. Por ello, al menos uno de los personajes debe colocar a los animales por separado en el establo y cuidarlos mientras pasa la tarde. En algún momento, se hace evidente que el parto es inmediato para las tres ovejas. El Guardián debe hacer lo posible por reunir a todos los personajes en el establo (¿quizá porque es una vieja y querida tradición familiar?); después, debe hacer que Sarah los deje discretamente («Sarah trae varias mantas del patio y vuelve a la casa a hervir más agua»). Al cabo de un rato, nacen seguidos los tres corderos. Pero la influencia del Cantante los ha mutado de manera terrible: en diversos grados, todos han tomado la forma del Cantante en solo unas horas.

A primera vista, el primer cordero que nace parece normal. Solo después de cortar el cordón umbilical, y mientras se frota al animal para secarlo, se hace evidente que tiene una especie de trompa sinuosa en lugar de un hocico; además, no tiene ojos (tirada de *Cordura 0/1*) y muere a las pocas horas.

El segundo cordero nace muerto, tiene un cuerpo muy pequeño, es apenas más grande que un gato, y de piel transparente, en cuyo interior se pueden ver cartílagos gelatinosos, órganos internos y venas (tirada de *Cordura 0/1*).

El tercer cordero tiene dos grandes colgajos de piel en el lomo que intenta batir débilmente como si quisiera desplegar unas alas. En sus costados tiene heridas abiertas



Cordero mutante

y es incapaz de levantarse. Gimoteando, se desploma sobre la paja muriendo pocos minutos después (tirada de **Cordura** 0/1). Al examinarlo se ve que tiene extrañas marcas de mordeduras. Pero antes de que la familia pueda aclarar nada al respecto, la parturienta del tercer «cordero» se desploma suspirando angustiosamente: el tercer parto es múltiple y viene un cuarto cordero. Con una rabia incomprensible, el cuarto cordero saca su cabeza simiesca del vientre de su madre con unas fauces llenas de dientes para mutilar y, sin más, ataca a un miembro de la familia. Si Thomas se encuentra a una distancia razonable, el Guardián debe arreglar las cosas para que le clave los dientes en el muslo izquierdo (daño 1D2; tirada de **Cordura** para que todos los personajes pierdan 1/1D4 **Puntos de Cordura**). Si no está a distancia de ataque directo, como alternativa, en el siguiente asalto podría ofrecer la posibilidad de que el cordero, en su movimiento erráti-

co, embista e impacte en la rodilla de Thomas, para que el personaje tenga que cojear durante el resto de la aventura. El jugador puede llegar a la opresiva idea de que el destino le castiga por haber intentado matar a su hermano George en la guerra. Las únicas armas que los personajes tienen a mano y que pueden alcanzar son implementos agrícolas comunes como horcas o alguna pala.

Durante la pelea, con el ajetreo de los personajes y el movimiento del cordero de aquí para allá, alguien da una patada a un cubo de madera que estaba semiescondido en un rincón; en ese momento cientos de monedas de plata ruedan por el suelo del granero. Se trata de una parte del tesoro del pirata Wainwright, encontrado por Harry y robado por George. Este se apresuró a esconder su botín en un cubo, pero no ha tenido ninguna oportunidad de llevárselo (el Guardián tiene que estropear cada uno de sus intentos para hacerlo, quizás teniendo constantemente a otra persona ocupada en el granero). Las monedas son evidentemente muy antiguas (una tirada de **Idea** hace ver que no están acuñadas con fecha). Ninguno de los Gullson es capaz de estimar con seguridad su valor, pero todos y cada uno de ellos tienen la fuerte corazonada de que su valor es probablemente superior al de toda la granja, con terreno incluido.

Ahora los jugadores tienen bastante en qué pensar: un cuñado y respetado padre desaparecido, una granja destrozada, terribles abortos de animales y un misterioso tesoro. Es probable que George guarde su secreto para no inculparse. Llegados a este punto, el Guardián debe dejar algún tiempo para que los personajes discutan, pero deben enfrentarse al siguiente acontecimiento antes de llegar a cualquier conclusión.

Mientras los demás miembros de la familia Gullson están en el granero, el cartero

William Mole llega en bicicleta con dos cartas para la familia. Se las entrega a Sarah: una factura del hospital donde la abuela Ada fue atendida, y una carta de la propia Ada, dirigida a Harry. Sarah, cada vez más preocupada por Harry, lleva el correo a su habitación y abre la carta. Primero la lee superficialmente, pero luego le da una segunda lectura más profunda. A continuación, se cortará las venas con el abridor de cartas.

Los demás miembros de la familia se encuentran con el cartero cuando está a punto de subirse en su bicicleta para marcharse. El alto y joven nuevo inglés les saluda amistosamente y baja dudando de su montura. Se presenta como William Mole y les dice que está sustituyendo a Howie Lincoln, cartero habitual de la isla de Oyster y la vecina Stretham desde hace varios años. Siendo extranjero, Mole no tiene una particular antipatía por la familia Gullson. Esa mañana, ha oído hablar en el pueblo de que Hugh Peterson, el guardián del faro, ha sido asesinado. («Un perro, dicen, o tal vez una jauría entera debió de atacarle... nadie quiere hablar de ello, debió de ser realmente horrible esa forma de morir»). William siente que debe advertir a la familia Gullson sobre una bestia voraz que podría rondar la isla, pero no puede apoyar su relato con ningún hecho. Todo lo que sabe es que ningún ciudadano de Tanner quiere hablar de ello («todo el mundo tiene miedo, eso es seguro»). Esto podría inspirar a los jugadores con la idea de que los propios habitantes del pueblo están de alguna manera involucrados en los recientes acontecimientos. Pero Mole no puede quedarse demasiado tiempo y, finalmente, se despide de la familia y se aleja en la bicicleta por el camino embarrado que atraviesa el bosque.

En ese momento es cuando la familia se da cuenta de que hace mucho rato que

no ven a Sarah. Cuando van a buscarla a la habitación de los Holmes (que, en realidad, es una parte del pasillo dividido por una cortina), hacen un terrible descubrimiento: Sarah está tumbada en su cama, cubierta de sangre. Su mano aún sujeta el abrecartas con el que se cortó, de forma poco profesional, las muñecas. Medio tapada por su cuerpo y las sábanas, se encuentra la carta de Ada, no muy legible por las manchas de sangre. Esta visión les cuesta a Robert y Wilma 1/1D6 **Puntos de Cordura**, a los demás miembros de la familia solo 0/1D3 **Puntos de Cordura**.

Cuando Ada sintió que estaba a punto de morir decidió advertir a Harry, su yerno: sabía que su nuera la había envenenado y ahora estaba convencida de que sus sospechas sobre su marido Henry y sus hijos eran realmente ciertas. En la carta, explica las pruebas más importantes e implora a Harry que mate a los demás miembros de la familia, todos parientes directos de Henry Gullson. Además, le pide que destruya por completo la antigua iglesia para enterrar la Flauta de Dhol en su escondite para siempre.

Es difícil saber cómo habría reaccionado Harry ante esta carta. Para la inestable psique de Sarah, al menos, fue totalmente devastadora. De repente, recordó los sucesos de la última noche. Se dio cuenta de que ella misma había sido víctima de la influencia del Cantante y había desatado la carnicería en la isla de Oyster: ella, su familia y su hija, todos eran monstruos. Incapaz de soportar el recuerdo, eligió la única salida que podía garantizar el olvido eterno. Se bebió lo que quedaba de la medicina de Ada (que sabía que contenía veneno por la carta que acababa de leer), y luego se abrió las muñecas con el abrecartas. Cuando llegan los demás, el veneno le ha inducido un coma profundo, e incluso un examen exhaustivo la da por muerta. Más tarde, sin embargo,

los efectos del veneno desaparecerán y ella recuperará la consciencia.

Por esta razón, el Guardián debe estar atento a lo que los Gullson hagan con este miembro de la familia presuntamente muerto.

Es probable que los personajes se interesen por la carta que llevó a Sarah al suicidio y, de hecho, aún pueden leerse algunas partes de ella (**ayuda de juego 1**).

La carta manchada de sangre contiene suficiente información para que los Gullson sigan la pista de los descendientes del Cantante. Pero su significado está distorsionado: las partes legibles probablemente les harán suponer que a Harry se le pidió que actuara con la familia contra los aldeanos de Tanner, precisamente lo contrario de las sugerencias reales de Ada. Además, firmó con su nombre de soltera «Winkler», una sutil insinuación de que ya no quería ser una Gullson.

Si los miembros de la familia intentan encontrar los documentos que se mencionan en la carta, esto los lleva a la habitación de Ada. En un jarrón hay una llave que abre la cómoda con cajones de Ada. Los intentos de abrir el cajón superior provocan un fuerte chirrido y hacen saltar media horquilla rota del interior de la cerradura. Finalmente parece que no estaba cerrado, solo muy atascado.

Pero el cajón está vacío: hace varios días, Florence abrió la cerradura con la horquilla y robó los documentos que había en él; un sonido inesperado la asustó y cerró el cajón tan apresuradamente que se quedó atascado. Como es analfabeta, confió los papeles a su amante Harry, y los acontecimientos de la aventura comenzaron a desarrollarse.

Un personaje que revise el modesto contenido del joyero de Florence descubrirá la otra mitad de la horquilla.

A estas alturas, ya debería ser tarde. La familia ha encontrado su granja devastada, su jornalero ha renunciado, sus ovejas han parido corderos anormalmente deformes y un montón de monedas de plata han aparecido inesperadamente en su granero. Al parecer, Sarah se ha suicidado por una carta y los documentos de Ada han desaparecido. Todavía no hay rastro de Harry, y el pueblo cercano de Tanner solo ofrece una abierta enemistad.

En principio, este tipo de presión externa debería forjar un vínculo entre los miembros de la familia, si no hubiera circunstancias sospechosas que indicaran que alguno de los suyos está implicado en los hechos. Dependiendo de si Florence o George les confían u obstruyen sus investigaciones, los jugadores pueden averiguar más o menos algunas conexiones. Pero es decisivo para el escenario que busquen en la antigua iglesia de St. Savior. Al estar la pista central escondida en la carta de Ada, el Guardián debe tener cuidado de que esta no sea encontrada solo por George: él, después de todo, tiene cierto interés en que su víctima Harry no sea descubierta. El sentido de urgencia de la carta de Ada («destruid la antigua iglesia y el Dedo de Dios hoy») debería incitar a la familia a dar un paseo de media hora esa misma tarde. Obviamente, no tienen los medios para destruir la iglesia de inmediato, pero sin duda querrán averiguar qué está pasando allí.



La Flauta de Dhol

El artefacto conocido como «la Flauta de Dhol» mide aproximadamente cincuenta centímetros de largo y está hecho de una sustancia semitransparente, parecida a la porcelana y, sin embargo, no muy diferente a la materia orgánica. Tiene una forma inusual que recuerda tanto a una flauta como a una trompa. Su superficie está cubierta por hoyuelos parecidos a poros. Apparentemente es más frágil de lo que se puede imaginar, pero en realidad no puede ser dañada por ninguna fuerza física conocida por la humanidad.

La Flauta de Dhol es realidad un miembro, una parte viva del Cantante.

Donde quiera que se escuche su sonido, se abre un desgarro en el tejido del espacio durante la noche subsiguiente, que permite al Cantante del Dhol pasar al reino de la humanidad. Si se toca en otro lugar, el desgarro se cierra y se abre uno nuevo en las proximidades de la flauta.

La flauta puede extraer lentamente Puntos de Magia de la gente para almacenarlos. Con el poder que tenía almacenado en ese momento, potenciado por el obtenido de los soldados británicos, la flauta comenzó su propio intento de abrir un portal para el Cantante de Dhol en 1780, pero finalmente fracasó. Un portal incompleto se abrió en medio del antiguo campanario y provocó el derrumbe de la torre, y considerables daños en la iglesia por los es-



combros. Se tardó varios años en limpiarla, y en el transcurso de la limpieza, un miembro de la orden de los guardianes descubrió la flauta. Al no atreverse a acercarse a ella ni a informar a otros, el hermano Clarke ocultó el acceso a su escondite bajo un confesionario que levantó en 1791 únicamente con este fin. Se llevó el secreto a la tumba. Al haber agotado todos sus Puntos de Magia la flauta quedó inactiva y Harry murió demasiado rápido para que pudiera robarle algo de energía.

SARAH

En algún momento de la tarde o de la noche, Sarah recupera la consciencia. El Guardián debe asegurarse de que ninguno de los personajes esté cerca. En este momento está alarmanamente a punto de volverse loca, y si la han preparado para el velatorio, vestida y dentro del ataúd, seguro que empeorará su estado. Sin embargo, no intenta suicidarse, sino que se descuelga por la ventana. Si todavía tenía alguna duda sobre si realmente pasó la última noche matando y practicando canibalismo, los hallazgos de la iglesia y la vicaría la eliminan al instante (ver St. Savior»). No duda más. Demasiado débil para enfrentarse sola al Cantante y a su familia, se arrastra débilmente hasta la ciudad de Tanner, donde avisará a los habitantes del pueblo y se entregará a su merced, para bien o para mal.

La familia Gullson descubre la desaparición de Sarah rápidamente: el viento recorrer la casa con una fuerza inusitada, las contraventanas se abren y cierran dando fuertes golpes y la corriente apaga varias velas. La ventana de la habitación de Sarah está abierta, las cortinas se agitan violentamente por el viento y el cadáver ha desaparecido. Los investigadores (si todavía están en la granja) empiezan ahora a tener algunas siniestras sospechas. La huella de un pie desnudo en el suelo blando bajo la ventana permite al menos suponer que la mujer ¿muerta? pudo salir por su propio pie.

Esta escena es muy útil para atraer a los personajes a la antigua iglesia, si no se muestran interesados por St. Savior. Si los grupos se han dividido (por ejemplo, si George se ha escabullido solo a la iglesia), es posible reunirlos en este momento. En este caso, el que esté cerca de una ventana, puede ver una forma humana en el exterior alejándose a la luz de una vela. Con un poco de habilidad (Se-

guir rastros), la familia puede seguirla hasta la zona de la antigua iglesia, pero allí pierden inevitablemente el rastro de Sarah, que se escapa hacia Tanner sin ser vista. Si por casualidad pierden a Sarah antes (tal vez porque son lentos en la persecución, o porque fallan algunas tiradas de habilidad), todavía pueden deducir que la figura se dirigía hacia la antigua iglesia. En el peor de los casos, uno de los perros pastores puede ser capaz de seguir las huellas hasta las proximidades de la iglesia, pero invariablemente las pierde allí.

El camino hacia la iglesia atraviesa primero el bosquecillo de abedules y, luego, cruza campos vallados y embarrados. George tiene que **Cojear** con Éxito (ver habilidad de su hoja de personaje) para seguir el ritmo de los demás, en el caso de que no lo quieran esperar.

ST. SAVIOR

La antigua iglesia está situada en la parte más occidental de Oyster y es el edificio más antiguo de la isla. St. Savior fue originalmente Sante-Saveur, fundada por colonos franceses durante la década de 1690. Cord Wainwright utilizó la iglesia como cuartel general durante su ocupación. La creencia popular es que la iglesia fue dañada por las tropas británicas en 1780, pero esto no es cierto. Al ser la más antigua de la costa occidental, es un símbolo de la lucha del hombre contra el mar. Además de St. Savior, el terreno de la iglesia alberga la vicaría y una pequeña granja. Todo ello está dominado por las ruinas del campanario, que se derrumbó en 1780. Todavía tiene unos imponentes 30 metros de altura, y algunos lo llaman «el dedo índice de Dios». Entre la iglesia y el mar se encuentra el Cementerio de los Desamparados, fundado en 1895, donde se entierra a los forasteros de origen descono-



cido que llegan ahogados a la orilla de la isla. Si los personajes mueren en el transcurso de la aventura, aquí es donde sus compañeros de la isla les darán sepultura.

Cuando la familia Gullson llega, los terrenos de la iglesia probablemente se encuentren en la más absoluta oscuridad. Sin embargo, una vez que se acerquen, se hace evidente que esta granja también ha sido devastada. Las puertas rotas cuelgan de sus bisagras; no hay rastro del sacerdote de la iglesia ni de los demás habitantes del recinto. La búsqueda en los demás edificios no produce ninguna novedad.

La puerta principal de la iglesia no está cerrada con llave y se abre con un chirrido suave. Una vez dentro, un retablo de estilo clásico colonial de principios del siglo XVIII domina el interior. Los objetos más importantes, tesoros de la iglesia, son una pila de bronce procedente del naufragio del Buphever (hundido en 1834) y el órgano, construido en 1731 por el maestro Arp. En 1911 se descubrieron unas tallas de madera de edad incierta, que fueron restauradas con esmero en 1913-14. Oficialmente, representan el Día del Juicio Final, pero los espectadores perspicaces podrían preguntarse por qué los resucitados se afanan en levantar un círculo de piedras y por qué los demonios no arrastran a los pecadores al infierno, sino que los devoran allí mismo. Muchos podrían preguntarse también por la extraña forma de la trompeta que toca el ángel que vuela en lo alto. En su parte superior se cita el Sermón de la montaña: «Vienen a vosotros con piel de cordero, pero por dentro son lobos feroces».

La mayoría de los visitantes prestará poca atención al confesionario, con una inscripción colocada en 1791 (cuando la iglesia ya era protestante desde hacía mucho tiempo), hasta que uno de los personajes se fije

y vea en la oscuridad el pico que está apoyado en el mismo. Ninguno de los Gullson tiene dificultades para reconocerlo como propiedad de la familia. Incluso un examen superficial del confesionario muestra que algunas de sus tablas de madera fueron arrancadas recientemente y reubicadas de manera improvisada. Debajo, hay colocada una losa conmemorativa en el suelo de la iglesia. Un hombre fuerte puede abrirla laboriosamente con una pala o un pico, dejando al descubierto una fosa de unos dos metros de profundidad (la «X» en el plano de la iglesia —que descubrirán en la **ayuda de juego 3**—). El suelo de ladrillo de la fosa está húmedo; las monedas de plata brillan por la parpadeante luz de las velas aquí y allá. Harry está sentado en cuclillas en una de las esquinas. Su mirada horrorizada se dirige al centro de la fosa y tiene las manos ensangrentadas tapando las orejas. Su cuerpo está cubierto de numerosas heridas y la pierna izquierda descansa en un ángulo antinatural. Unos papeles enrollados semicalcinados y un objeto parecido a una flauta yacen en su regazo. Harry está muerto, pero esto solo puede comprobarse si alguien entra en la fosa. Probablemente George sigue temiendo que su víctima recupere repentinamente la conciencia y lo delate. Él, al menos, se sentirá interiormente aliviado por la muerte de Harry. Pero para la hija de Harry, Wilma, y para Florence, que tenía una aventura con él, esto debería ser un gran *shock*. El Guardián debería hacerles hacer tiradas de **Cordura** ante esta visión (0/1D3 Puntos de Cordura).

En un examen minucioso de la fosa se descubre lo siguiente:

- ⑨ El cuerpo de Harry está cubierto de heridas de un objeto enorme y afilado. Debe quedar claro para los jugadores que fue atacado con una

crueledad inhumana. Esto demuestra una vez más a George la atrocidad de su acto.

- ⑨ Las huellas ensangrentadas en las paredes y en el fondo de la fosa indican que Harry trató de escapar después del ataque, pero en vano.
- ⑨ A primera vista, los dos dedos centrales de las manos de Harry parecen faltar, pero una inspección más cercana descubre que fueron empujados a la fuerza en sus canales auditivos (¿por él mismo?), causando una lesión fatal.
- ⑨ Si la familia Gullson sigue interesada en las riquezas, puede reunir en total un segundo cubo lleno de monedas de plata.
- ⑨ Los papeles enrollados a modo una antorcha improvisada hecha con las notas de la abuela Ada. La mayoría están quemadas, pero los trozos restantes pueden ser todavía bastante reveladores (**ayuda de juego 2**).
- ⑨ Finalmente, está el plano de la iglesia (**ayuda de juego 3**), con el escondite de la flauta marcado. A los jugadores observadores no se les escapa que las medidas registradas del edificio vecino no coinciden: una habitación es más pequeña de lo que debería ser —parece que allí se esconde un secreto—. Si esto pasa desapercibido, el Guardián tiene la oportunidad de señalar la inteligencia de Wilma a los demás jugadores, pasando discretamente una nota a su jugador.

La mayoría de los grupos preferirán no tocar la flauta sin tener más información sobre ella. Las circunstancias en las que se ha encontrado aconsejan precaución. Pero es posible que algún personaje se lleve la Flauta a la boca en algún momento. En este

caso, la flauta cobra vida instantáneamente y posee al jugador. Al principio, el personaje siente un toque de tanteo en la parte más profunda de la garganta, y luego el instrumento comienza a moverse en sus manos. Demasiado rápido para cualquier reacción, la flauta crece dentro del personaje y se arraiga profundamente a su garganta. Se convierte en una parte del cuerpo del personaje con forma de trompa, pero actúa de forma totalmente independiente de su víctima, que pierde 1D3/1D10 **Puntos de Cordura**. A partir de ahora, cada respiración es una llamada al Cantante. El mero sonido de la flauta provoca la pérdida de 1/1D3 **Puntos de Cordura**, y la visión de la persona que la toca otros 1/1 D6 **Puntos de Cordura**. La llamada acelera la llegada del Cantante y, por tanto, el fin de la aventura.

Al ser indestructible, la trompa no puede ser retirada ni silenciada. Solo la muerte del personaje pondrá fin al espantoso espectáculo; la flauta se pondrá rígida y caerá al suelo. El silbido estridente y terrible de la flauta es audible para los oídos humanos a distancias de más de 100 metros.

LA CÁMARA SECRETA DE LA ORDEN DE LOS GUARDIANES

Desde que hace siglos el Cantante de Dhol fue desterrado, siempre ha habido un miembro de la orden de los guardianes viviendo en la isla de Oyster. Los sacerdotes de la antigua iglesia tradicionalmente inician a sus sucesores antes de retirarse, y estos continúan su labor. Sin embargo, con la llegada de tiempos modernos, la vigilancia de la orden ha decaído considerablemente, y la creencia de cada nuevo sacerdote en que el Cantante sea real, se ha reducido. Los últimos representantes de la orden de los guardianes consideraban el estudio de las escrituras legadas como una mera rareza



histórica que se conservaba solo para honrar las tradiciones. Los informes sobre la batalla contra el Cantante y sus sirvientes se están consumiendo en el santuario secreto de la orden de los guardianes y apenas se leen ya, si es que alguien lo hace. Con el plano (**ayuda de juego 3**), la sala secreta de la vicaría es fácil de encontrar. No aparece en el mapa, por lo que se puede entregar a los jugadores sin problemas. El examen minucioso de las dimensiones indicadas de las habitaciones hará evidente tanto la existencia de una habitación oculta como su probable ubicación. Si la familia Gullson consigue ahora descubrir la habitación oculta, la pared trasera de la chimenea (50 x 50 centímetros) se aparta con la simple presión de una mano. Alternativamente, los personajes pueden entrar utilizando el pico o herramientas similares. Una tirada de **Descubrir** exitosa hace entrever profundas marcas de arañazos en la piedra, como si se tratara de un intento reciente de forzar la entrada. Se necesita cierto esfuerzo para arrastrarse por el oscuro agujero que hay detrás, y la apertura debe describirse como muy estrecha y opresiva, en particular para un personaje como Robert.

La habitación del otro lado no tiene ventanas y es austera, como la celda de un monje. El mobiliario consiste en un escritorio anticuado, una estantería y una lámpara de aceite. Es evidente que en esta habitación ha habido una pelea y no hace mucho tiempo: los tomos escritos a mano están esparcidos por todas partes, el escritorio está volcado y una pesada trampilla de madera destrozada marca la situación de un hueco abierto en el suelo. Junto a la entrada del agujero está el cadáver del reverendo Markham, identificable solo por los restos de su ropa. La piel del rector de St. Savior ha sido desollada y unos dientes romos han desgarrado su carne y la han devorado (0/1D4 **Puntos de Cordu-**

ra para todo observador). De nuevo, este crimen fue cometido por la propia familia Gullson. Bajo la influencia del Cantante, percibieron a Markham la noche anterior en su escondite, entraron por el túnel y lo masacraron.

Los personajes no pueden descifrar los escritos medievales de esta sala, pero sí descubren el cuaderno del sacerdote, en el que se anotan sus conocimientos sobre el Cantante (**ayuda de juego 4**).

El hueco que hay en el suelo de esta habitación conduce a un túnel de ladrillos que atraviesa directamente el montículo de la iglesia hasta las ruinas del campanario, de donde sale un silbido extraño. El túnel, de solo un metro de altura, está medio inundado de agua subterránea que se ha ido filtrando. Robert, que sufre de claustrofobia extrema, tiene que pasar una tirada de **Cordura** cada dos minutos si entra en el túnel. Si falla la tirada, entra en pánico y huye de vuelta a la superficie. Poco antes del final del túnel, los personajes encuentran una apertura reciente hacia la superficie por donde entra el agua de lluvia que cae en estos momentos. Una tirada exitosa por **Descubrir** les hace ver que algo o alguien ha excavado esta nueva entrada al túnel recientemente, accediendo así al escondite de Markham.

Al salir del túnel, la familia descubre que está dentro de la torre de la iglesia en ruinas. Los muros norte, oeste y sur de la torre siguen teniendo una altura de unos 30 metros, pero el muro este, que da a la antigua iglesia, se ha derrumbado salvo un remanente de apenas cinco metros. Los cascotes y escombros de la escalera destruida yacen en el interior de la torre como una pila de bloques de construcción infantil. Hay muchos salientes en la pared que permitirían a un escalador hábil ascender a la cima de la torre. Un pasadizo estrecho y lleno de

maleza en el muro oriental, conduce al exterior, al que se accede por una escalinata; tras él, se eleva la oscura silueta de la iglesia. En el exterior se oyen gritos salvajes y confusos, mientras que las antorchas crean extraños patrones de luz en las paredes. Y, de nuevo, ráfagas de fuerte viento silban a través del estrecho pasillo y subiendo por las paredes. En lo alto, cerca de la cima de la torre, hay una especie de grieta en el cielo, que brilla tenuemente con una luz sobrenatural. Mirarlo durante mucho tiempo provoca vértigo, ya que a través de él se ven extrañas estrellas.

MIENTRAS TANTO

Todos los habitantes de Tanner están consternados por el terrible asesinato del guardián del faro, y empiezan a relacionar el crimen con otros sucesos: el reverendo Cromwell, rector de la nueva iglesia (St. Andrews), y el comisario Herbert llevan toda la tarde discutiendo con varios dignatarios de la isla las posibles conexiones entre los desperfectos en las granjas, las numerosas pesadillas de los isleños durante la noche anterior y el enorme número de animales con deformidades nacidos durante el día. A última hora de la tarde, un Harold Newman profundamente angustiado relata (interpretado por su hijo) lo que vio la noche anterior: extrañas luces cerca de la antigua iglesia, hombres y animales comportándose como locos, y la familia Gullson corriendo a través de la isla hacia la iglesia como una manada de lobos (al ser sordo y mudo, Newman fue el único que pudo resistirse a la voz del Cantante y retener un recuerdo consciente de los acontecimientos de la noche anterior).

Finalmente, mientras anochece, Sarah llega tambaleándose a las calles de Tanner, muy débil y casi sin aliento informa a los vecinos



Frank Herbert

de lo que ha leído en la carta de Ada; se entrega sin condiciones e implora a Cromwell y a los demás ciudadanos que capturen a su familia, o mejor aún, que los maten.

Por increíble que parezca su relato, coincide con algunas antiguas leyendas que Cromwell conoce. Ya de noche, una turba de personas tan asustadas como furiosas sale de Tanner hacia la granja Frenchman. Los hombres llevan gruesos chubasqueros ocultando sus rostros con las capuchas. Armados con horcas y hachas, fuerzan la puerta principal y registran la granja en busca de sus habitantes. Los perros pastores empiezan a ladrar en cuanto rompen la puerta, alertando a los miembros de la familia que se hayan quedado en casa y dándoles una oportunidad de correr o esconderse: echando un vistazo a la turba armada queda claro que cualquier intento de resistirse o negociar será inútil. En el caso de que alguna persona de la turba descubra a un miembro de la familia Gull-

son, lo ataca inmediatamente. Los atacantes prefieren capturarlos vivos, pero no corren riesgos innecesarios. Si los miembros de la familia ofrecen resistencia hostil, la turba no dudará en herirlos o matarlos. Tampoco hablarán con ningún miembro de la familia Gullson, sino que se incitarán mutuamente a capturarlos. Quien sea capturado vivo será atado y llevado a la antigua iglesia. Antes de marchar, los atacantes prenden fuego a los edificios de la granja.

Mientras tanto, Cromwell ha conducido a otro grupo de aldeanos a la antigua iglesia, donde se disponen a erigir un círculo de piedras. Los hombres recorren primero la isla con cuadrillas de caballos, buscando rocas adecuadas y arrancándolas de las construcciones existentes si es necesario. Por toda la isla se pueden encontrar senderos con huellas recientes de carros que conducen a la antigua iglesia, y el Guardián puede utilizarlos para atraer a un grupo que se ha dispersado por la isla hasta St. Savior.

Todo aquel que haya sido convencido por Cromwell de que el Cantante de Dhol representa una amenaza real, se está reuniendo en el montículo de la iglesia de St. Savior. La familia Gullson puede observar fácilmente las extrañas escenas alrededor del campanario desde la iglesia o desde el edificio vecino; algunos arbustos en el borde del montículo hacia el mar también proporcionan una buena cobertura.

En el cielo, cerca de la cúspide de la ruinosa torre de la iglesia, se encuentra el portal hacia Dhol. A medida que va amaneciendo, el cielo empieza a resplandecer —al principio solo de forma vaga, pero cada vez es más perceptible, recordando al fuego de St. Elmo—. Al mismo tiempo, el viento alrededor de la iglesia aumenta su intensidad hasta convertirse en una tormenta ululante, que arremete hacia el portal desde todas

direcciones. Instruidos por Cromwell, una treintena de hombres y mujeres se afanan al pie de la torre en construir un círculo de piedra con las rocas que han traído de todas partes de la isla. Los conductores maldicen, los caballos relinchan y la fuerte lluvia golpea a los isleños, estos luchan con desesperada urgencia con el barro que les llega por los tobillos, para colocar las titánicas rocas en su posición adecuada. Otros, con faroles y antorchas humeantes, se han colocado junto a los monolitos que ya están en su sitio y comienzan a entonar un extraño e incomprensible cántico a través de la aullante tormenta. De repente, los personajes se fijan en los gamberros a los que esa misma mañana se habían enfrentado: se afanan en empujar un carro con una roca por un camino embarrado. La vieja viuda Bramwell también está allí: está rodeando la torre con una larga cuerda y marca con un palo un círculo en el suelo de unos 30 metros de diámetro. Sin embargo, seguramente, lo que más sorprende a familia Gullson es ver a Sarah viva, tambaleándose ante el comisario Herbert. El enorme policía la empuja hacia las ruinas del campanario y algunos aldeanos le lanzan piedras.

En el lado sur de la torre, lejos de la iglesia, hay una escalera de cuerda colgando (la escalera de piedra se derrumbó junto con la parte superior del campanario en 1780). Sobre el muro derruido de la parte superior de la torre, Cromwell dirige la construcción del círculo de piedras. Al mismo tiempo, intenta seguir las instrucciones de Sarah para el hechizo de cierre del portal. Esta es también la razón por la que el comisario Herbert la lleva a la cima de la torre, manteniéndola atada (nadie sabe con certeza si no podría volver a unirse a las filas de su familia en el último momento).





El Final

El resultado final de este escenario depende en gran medida de las acciones de los personajes. En la mayoría de los casos, habrá una discusión entre los miembros del grupo sobre si deben o no interrumpir la ceremonia. Las principales opciones son las siguientes:

- ⑨ El grupo sabe o se da cuenta de que la ceremonia en torno al campanario no tiene por objeto invocar a una criatura, sino evitar su aparición. Lógicamente, se mantendrán alejados de la escena. En este caso, es el Guardián quien debe decidir si los isleños consiguen cerrar el portal a tiempo o si el Cantante aparece de todos modos.

Pero tampoco es improbable que el grupo decida viajar a través del portal: todas las descripciones de los personajes contienen insinuaciones sobre el deseo de viajar o la sensación de que la isla de Oyster «no es su casa». En este caso, es probable que los personajes intenten llegar a tiempo a la cima del campanario, ya sea por la fuerza o mediante negociaciones. Los jugadores más astutos también pueden decidir no interrumpir la ceremonia y, simplemente, abrir un nuevo portal al día siguiente. Depende del Guardián si permite este final elegante pero poco espectacular del escenario. En caso de duda, basta con que la ceremonia de los aldeanos fracase y aparezca el Cantante.

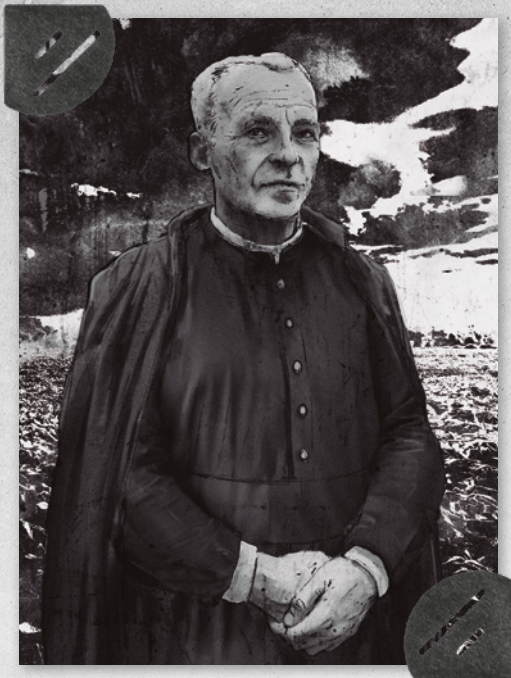
- ⑨ Uno o varios miembros de la familia son descubiertos por los aldeanos: conscientes de que los personajes representan un tremendo peligro, los isleños hacen todo lo posible para ponerlos fuera de juego antes de que aparezca el Cantante. No perderán tiempo negociando, sino que matarán a los personajes directamente.

- ⑨ Si uno de los Gullson decide tocar la Flauta de Dhol, esta se conecta a su cuerpo de la manera descrita anteriormente. Angustiados y doloridos, los aldeanos se tiran al suelo al oír el sonido, y el Cantante de Dhol aparece poco después.

- ⑨ Los investigadores pueden intentar alcanzar el portal, por ejemplo, saltando a través de él o lanzando a su interior la Flauta de Dhol. Esto último no impediría la aparición del Cantante, pero si uno de los Gullson consigue atravesar el portal con la flauta, podría tocarla al otro lado. En este caso, el portal de la isla de Oyster se cierra, y al no estar ya la flauta en la Tierra, no podría volverse a abrir; sin embargo, el regreso del personaje a la Tierra también estará bloqueado. Es concebible que Robert, a sabiendas que va a morir de todos modos, tome esa decisión, pero todavía le queda la difícil empresa de llegar a la cima del campanario a tiempo.

- ⑨ Los jugadores deciden interrumpir el ritual. Para ello, pueden intentar derribar las rocas que ya están colocadas, o impedir que lleguen las que van de camino. También pueden intentar atacar directamente a los aldeanos (una treintena de ellos) o buscar una forma más eficaz de llegar a la cima del campanario.

Hay dos maneras de escalar las ruinas del campanario. En primer lugar, algunos personajes pueden subir por la escalera de cuerda de la pared exterior de la torre, mientras los demás crean una distracción o se mantienen a distancia. En segundo lugar, los personajes pueden llegar al interior de la torre a través del túnel desde la vicaría y



Reverendo James Cromwell

subir sigilosamente por su interior. Mientras que el exterior de las paredes del campanario solo puede ser escalado por escaladores experimentados (un deporte que aún no existe en 1920), el interior ofrece más y mejores agarres e incluso salientes que permiten un breve descanso. Para llegar a lo alto del campanario se necesitan tres tiradas exitosas por **Trepar**: fallar en la primera solo significa que no se encuentra la forma de empezar el ascenso; fallar en la segunda no significa que el personaje caiga al vacío, solamente habrá que hacer una tirada enfrentada de **Sigilo** contra **Descubrir** de Cromwell o Frank Herbert —que ya están en lo alto del campanario— para evitar atraer su atención; fallar en la última parte del ascenso y tercera tirada por **Trepar**, requiere una tirada por **DES** para evitar caer y poder agarrarse *in extremis*, por supuesto es necesario otra tirada exitosa por **Trepar** aunque se haya evitado la caída.

Si Robert recuerda que una vez escaló el interior de la torre, puede guiar a los demás por el mejor camino (+10% en **Trepar** para él y los que suban detrás de él). George, sin embargo, no puede seguir sus indicaciones debido a su estado, aunque puede intentar subir.

A efectos del juego, el Guardián no debe desanimar a los jugadores cuando se plantean subir a las ruinas del campanario. No resulta muy emocionante si todos los personajes simplemente se lanzan a la muerte y, por lo tanto, el ascenso no debe ser demasiado difícil, aunque por otro lado debe al menos parecer una empresa peligrosa. Una vez que el grupo está a mitad de camino, el Guardián no debería contenerse en sus descripciones de cómo «el viento mueve descontroladamente su ropa», de que «las presas apenas son visibles en la oscuridad de la gélida noche» y «lo resbaladizas que están las rocas por el constante goteo de la lluvia».

A mitad de ascenso, después de la segunda tirada por **Trepar**, hay una ventana vacía. Cualquier personaje que haya llegado hasta allí, puede descansar en su alféizar. También ve y puede utilizar la escalera de cuerda que cuelga por el exterior de la pared de piedra del campanario, pudiendo cambiar la manera de ascender hasta lo alto por ella. Un Gullson que suba por el exterior de la torre es sin duda visto por los aldeanos, si no consigue escabullirse con éxito. Si, por el contrario, cortan o arrancan la cuerda, los verán de todas formas.

Una vez que se descubra a un Gullson subiendo, este tiene que hacer una tirada por **Esquivar** con **Éxito** por cada tres metros de ascenso —después de todo, un proyectil podría alcanzarle en cualquier momento y necesita ser mucho más cuidadoso—. Cuando descubren a la familia Gullson, los rostros del reverendo Cromwell y del comisario Herbert se horrorizan. Cromwell recita

los conjuros arcanos cada vez más rápido, y Herbert busca algo para lanzarles. Utiliza piedras, cascotes y su porra para intentar contener la subida de los Gullson a la cima del campanario el mayor tiempo posible. En cuanto Sarah, que sigue atada, ve a sus parientes, empieza a gritar pidiendo ayuda: «¡Ayuda! ¡Matadlos, Detenedlos!» (los Gullson deberían tener la impresión de que tiene miedo a la turba, pero su miedo mortal es hacia su propia familia).

Al pie del campanario, los aldeanos entran en la torre por el estrecho pasillo y atacan a los personajes que puedan estar esperando allí. Sin embargo, los atacantes solo pueden entrar en fila de a uno, dando a los personajes esa ventaja táctica.

La cima del campanario consta de tres paredes, aparentemente bastante erosionadas y frágiles. Cada una tiene un metro de ancho, y están dispuestas como tres lados de un cuadrado, con una longitud de cinco metros cada una; la cuarta pared se derrumbó tiempo atrás. El portal hacia Dhol está a la altura de la cima del campanario, a una distancia de dos metros del muro central (occidental). El vendaval sisea ferozmente alrededor de la abertura. Las ropas de los personajes se agitan violentamente con sus ráfagas, y quien quiera estar seguro tendrá que colocarse con una ligera inclinación para ofrecer menos superficie al viento. La escalera de cuerda sube por el muro sur, mientras que la escalera derruida y la parte que escalan los personajes, sube el muro norte; en realidad, el camino más fácil para ascender es el borde de la esquina nordeste del campanario, donde el muro oriental se ha roto.

Cromwell se ha colocado en la pared del centro, Sarah está arrodillada cerca de la escalera de cuerda y Herbert aparece con su porra cuando vea la cabeza de algún Gullson.

El Guardián es libre de organizar el combate en las ruinas del campanario de la forma que considere oportuna; lo importante no es aplicar las reglas de forma «justa», sino proporcionar un clímax dramático y emocionante. Si la derrota parece llegar demasiado rápido para uno u otro bando, el Guardián no debe dudar en jugar un poco con el destino. Por ejemplo, el sacerdote que cae desde la cima puede agarrarse a la pierna de un Gullson, o un personaje puede escapar con un valiente salto hacia la pared opuesta. En ocasiones, las piedras se desprenden de la pared y los personajes apenas pueden sujetarse mientras los fragmentos caen al abismo.

En cualquier caso, los jugadores deberían darse cuenta durante la lucha de que Sarah está lejos de estar de su lado —esto podría ser decisivo para el desarrollo de la escena y, en particular, para su final—.

En la mayoría de los casos, el portal hacia Dhol no se cerrará a tiempo.

Los combatientes se detienen bruscamente, ya que el desgarror en el cielo se intensifica para presagiar la aparición del Cantante. Una vez más, la tormenta aumenta su fuerza, solo para desaparecer de repente. Se hace un silencio tenso apenas durante unos instantes.

El Cantante de Dhol entra en este mundo sin hacer ruido. Permanece inmóvil en el aire junto a la puerta. De su figura semitransparente sale una protuberancia en forma de gusano, un brazo, no, una trompa, que la criatura sin ojos utiliza para percibir de algún modo su entorno. Sin embargo, lo más extraño de la apariencia del Cantante es que parece estar desenfocado. Por muy buena que sea la vista de un observador, por muy cerca que esté del portal, el contorno del Cantante siempre será borroso, como si la propia luz intentara evitarlo. Si uno de los Gullson está



conectado a la flauta en ese momento, el Cantante se posa sobre su hombro; de lo contrario, permanece cerca del portal. Su canto se inicia con una única nota clara de incomprensible belleza... y con ella, la enajenación de la familia Gullson.

Impulsados por la voz de la Cantante, la familia ataca a todo ser vivo con una rabia que supera toda comprensión humana. El Guardián debe leer brevemente el siguiente texto, pero luego repetirlo con sus propias palabras:

«La voz de la criatura que está sobre ti es más hermosa que cualquier cosa que los oídos humanos hayan escuchado jamás. A tu alrededor, los aldeanos se tiran al suelo, impotentes, llevándose las manos a los oídos. Te sientes mareado, todo se vuelve negro... vuelves a aparecer solo al amanecer. Tu ropa está rota, te duelen todos los músculos del cuerpo. Alrededor de las ruinas del campanario de la iglesia, ves a tus vecinos muertos. Sus cuerpos han sido destrozados con una fuerza y crueldad bestiales, las marcas de mordiscos se extienden por los cadáveres. Con impotente consternación, te das la vuelta, con asfixia y arcadas. Sientes los calambres en el estómago, es como si te ahogaras... y luego vomitas un amasijo sangriento de carne y pelo humano».

El escenario culmina cuando los jugadores se dan cuenta de que ellos mismos han cometido los asesinatos. De repente, pueden recordar los acontecimientos de la noche anterior. Recuerdan haber nadado hasta la isla y haber devorado al guardián del faro y

a los habitantes del montículo de la iglesia.

El escenario debe terminar rápidamente, ya que cualquier continuación debilitaría la intensidad del clímax: el viento ha disminuido, la lluvia ha cesado. El Cantante ha desaparecido, pero el portal sigue ahí, reduciéndose notablemente. Amanece, pero no puede traer esperanza a los personajes que ahora saben que son los únicos responsables de las atrocidades que se han cometido. El Guardián puede incitar a los jugadores a que envíen a sus personajes a través del portal, o a que uno de los Gullson coja la flauta y salte a través del desgarrro en los cielos, salvando así al mundo de una mayor aflicción por parte del Cantante. Si el Guardián quiere incorporar un último obstáculo, este podría ser el momento en el que el jornalero Newman aparezca por última vez. Sobrevivió a la masacre —siendo sordo y mudo, fue el único que permaneció consciente— y ahora sale de su escondite para atacar a uno de los Gullson. Puede que consiga matar a uno de los personajes o impedir que llegue al portal. Si Newman sobrevive, informa a las autoridades sobre cualquier Gullson que permanezca en Oyster, lo que inevitablemente lleva al personaje o personajes en cuestión a pasar el resto de su vida en un manicomio. Pero es crucial terminar la sesión de juego rápidamente, sin jugar explícitamente con otros eventos. Se deja conscientemente abierto cómo les irá a los que se atreven a viajar a Dhol.







APÉNDICES

EXPERIENCIAS EN LAS PRUEBAS DE JUEGO

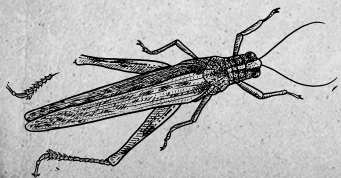
La primera mitad del escenario transcurre de forma bastante predecible. Los jugadores se familiarizarán gradualmente con sus personajes y observarán cómo reaccionan los demás ante ellos. Hasta la «muerte» de Sarah, los acontecimientos se suceden con bastante precisión y el grupo apenas puede hacer otra cosa que reaccionar. Tras leer la carta de Ada, se les da mucho más espacio y libertad. El Guardián debe estar bien preparado: algunos grupos no querrán salir de la casa por la noche bajo ningún concepto, mientras que otros se dividirán o intentarán huir de la isla. Como mínimo, el grupo debe encontrar la flauta y los documentos de Ada; de lo contrario, el final seguirá siendo incomprensible e insatisfactorio.

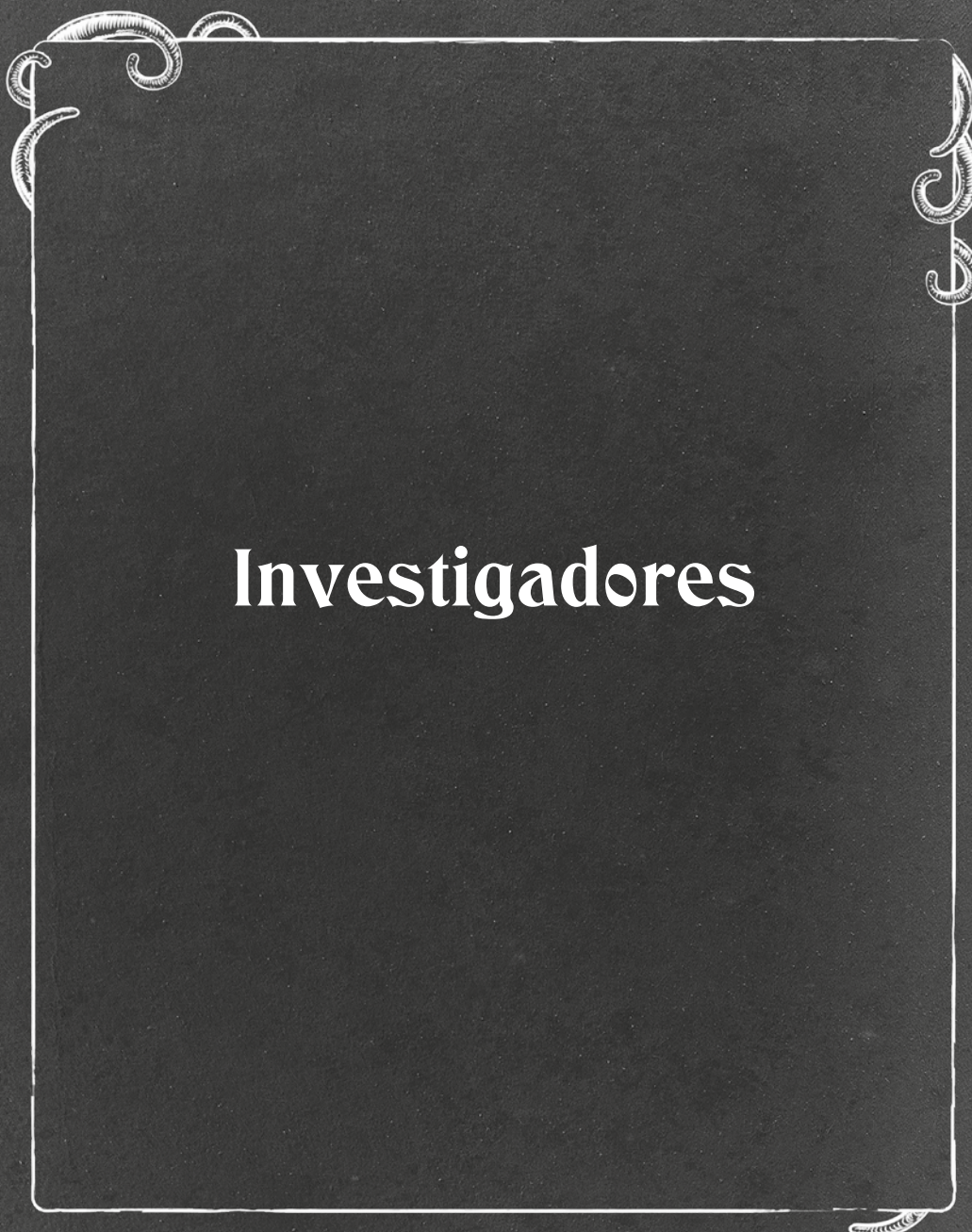
Todos los grupos han tenido en algún momento la idea de qué puede haber una «maldición pirata» sobre la plata que solo

se puede levantar llevándola al lugar donde se encontró. Esto atrae a los personajes a la iglesia, pero también plantea el peligro de que los jugadores se equivoquen con la idea.

La dinámica dentro del grupo varió mucho en todas las partidas. Algunas veces los jugadores se explicaban todos sus secretos, por incriminatorios que fueran («Robé los documentos y se los di a Harry», «Harry estaba a punto de robarme la plata, así que lo maté», «Estoy unido a Sarah por algo más que un afecto fraternal, y no quiero que nadie pegue a mi hija Wilma»), otras veces se acusaban mutuamente.

Algunas de las habilidades que aparecen en las hojas de personaje parecen confusas y superfluas, ya que el escenario no incluye, por ejemplo, ni armas de fuego ni armas marinas, pero permiten una mejor improvisación de los personajes. El Guardián no debería permitir armas de fuego u otro tipo de armamento pesado en el escenario, ya que podrían disminuir la sensación de una amenaza omnipresente.





Investigadores



Florence Gullson

Granjera, 30 años.

FUE 60²⁰ **CON** 75 **TAM** 60 **DES** 60 **INT** 50
APA 65 **POD** 40 **EDU** 45 **COR** 40 **PV** 14

Bonificación al daño: 0,

Corpulencia: 0,

Movimiento: 8,

Suerte: 25

Armas de fuego (cortas) 45%,

Combatir 50%, daño 1D3,

Esquivar 30%

Habilidades: Adiestramiento de perros 60%, Artesanía (Hilar) 45%, Charlatanería 65%, Cerrajería 55%, Contabilidad 15%, Crédito 25%, Descubrir 55%, Hablar rápido 45%, Nadar 40%, Ovejera 35%, Pilotar (barco) 15%, Preparar veneno 35%, Primeros auxilios 10%, Psicología 25%, Sigilo 45%.

Idiomas: inglés (propio) [no sabe leer ni escribir] 55%

Posesiones: Llave de la granja, billetera y silbato para perros.

TRASFONDO:

No sabes leer ni escribir. Pero eres muy buena calculando y regateando el precio de tus ventas, ya que el dinero es muy importante para ti. Cuando tu prometido George perdió una pierna, no tuviste remordimientos en dejarlo para conseguir a su hermano Thomas. Y antes de que nadie se diera cuenta, eras la dueña de toda una granja. Solo que la granja no tiene ningún valor. Ada, suegra metomentodo, tampoco quiere dejarte vivir en paz. Pero la medicina especial que le habías administrado durante semanas ha hecho por fin su efecto. Bueno, al parecer no estaba tan demente; seguro que al final lo descubrió. Pero para entonces, ya estaba demasiado débil para ofrecer cualquier resistencia. A partir de ahora, eres la única dueña de la granja y, si es necesario, tu servil marido se encargará de que te salgas con la tuya. Y también están tus perros pastores que siguen todas tus órdenes. Pero aun así no estás segura de querer quedarte en Oyster el resto de tu vida. Después de todo, no lo sientes como un hogar.

Harry es tu amante. Solo por ti se le ocurren siempre nuevas excusas para quedarse un año más en la granja. No ves ninguna competencia en Sarah: sabes con certeza que su matrimonio con Harry nunca se ha consumado. Seguro que no es el padre de la retrasada Wilma, de la que te gustaría librarte cuanto antes.

Has encontrado el testamento de tu suegra (¡has tenido que estropear tu mejor horquilla para abrir la cerradura!) e, inmediatamente, se lo has dado a Harry para que lo lea por encima. Solo dice que los dos seréis muy ricos, y muy pronto. El mero hecho de pensarlo te hace sentir un cosquilleo de placer. Tienes curiosidad por escuchar su historia.

LO QUE QUIERES HACER EN TANNER:

Como la mayoría de los criadores de ovejas de la isla de Oyster, llevaste corderos de tu

granja a la tendera, la vieja viuda Bramwell, encargándole que los vendiera a cuenta. Apenas puedes esperar a tener el dinero en tus manos. Y si consigues que los demás esperen fuera, podrás quedarte con una buena parte para ti, sería un brillante comienzo como primer día de tu nuevo gobierno.

TU OPINIÓN SOBRE LOS DEMÁS:

- ① George no puede aceptar que no es más que una boca inútil para alimentar. Si un hombre no trabaja, no tendrá ningún derecho.
- ② Thomas es un tonto inútil. Ni una sola vez se ha rebelado contra a ti. Duerme en el suelo y mira hacia otro lado cuando se encuentra con Harry.
- ③ La desagradable retrasada Wilma necesita una mano firme. De vez en cuando, cuando te quedas a solas con ella, le das la buena paliza que se merece incluso sin ninguna razón en particular: te proporciona una maravillosa sensación de euforia. Los moratones y las hinchazones pueden ser feos, pero sus padres no se han quejado ni una sola vez. Pero esas miradas extrañas que Wilma te lanza de vez en cuando, te producen una sensación extraña... y también el hecho de que nunca haya llorado.
- ④ Respetas a Robert. Conoce muy bien su trabajo y se mantiene al margen de las cosas que no son de su incumbencia.
- ⑤ Sarah es una criatura miserable, apenas mejor que la suciedad. Por suerte, casi nunca dice una palabra. Pero ¿por qué sigue escabulléndose a la ciudad de Tanner cuando cree que nadie está mirando?



George Gullson

Veterano de guerra, persona con movilidad reducida, 32 años.

FUE 85 **CON** 85 **TAM** 65 **DES** 45 **INT** 40
APA 35 **POD** 35 **EDU** 55 **COR** 35 **PV** 15

Bonificación al daño: +1D4,

Corpulencia: 1,

Movimiento: 4,

Suerte: 70

Armas de fuego (rifle) 45%,

Combatir 50% daño 1D3+Bd, (Agarrar) 55%,

Esquivar 22%

Habilidades: Adiestramiento de animales 35%, Arte (Flauta) 15%, Charlatanería 25%, Cojear 60%, Crédito 30%, Descubrir 35%, Historia 25%, Lanzar 35%, Mecánica 40%, Nadar 35%, Ovejero 55%, Pesca con señuelo 40%, Pilotar (barco) 15%, Psicología 25%.

Idiomas: inglés (propio) 85%, francés 15%

Posesiones: Dos muletas y una pierna ortopédica, petaca llena.

TRASFONDO:

¡Horror! Perseguido, huyes por la maleza, las espinas destrozan tu piel, pero tu perseguidor se acerca cada vez más. Pero, al final, la bestia te tira al suelo: te agitas desesperado pero sin fuerza, la criatura te clava sus dientes desgarradores en el muslo. Los huesos crujen mientras te das cuenta de quién es el caníbal que te devora la pierna con la cara ensangrentada: ¡es Thomas, tu propio hermano!

Te despiertas gritando. Solo es un sueño, piensas con una sensación de profundo alivio, ¡solo un sueño! Pero tus dedos agarran el espacio vacío. ¿Dónde está tu pierna? Solo ahora reconoces la espantosa pesadilla que vuelve desde aquella noche en Saint-Michel, cuando una bala enemiga te arrancó la pierna, y tu hermano te salvó de morir desangrado entre el barro y las entrañas. Durante muchos meses maldijiste el destino que te dejó con la discapacidad física poco antes del final de la guerra. Esta guerra destruyó tu vida. Te quitó la pierna y se llevó a Florence, la mujer con la que estabas prometido. Ahora eres una persona con movilidad reducida y alcohólica, tu vida es un desastre.

PERO ANTEAYER TODO CAMBIÓ

Anteayer, Harry se acercó a ti con un montón de papeles, dibujos que estaban llenos de signos extraños que ni tú ni él podíais leer. No te dijo de dónde los había sacado, pero te ofreciste a ayudarle igualmente: el plano con una gran X en una esquina era el de la antigua iglesia de St. Savior. No podía ser otra cosa que un mapa del tesoro; como ya era tarde decidisteis ir al día siguiente a buscarlo.

Pero esa misma noche, fuiste a la iglesia por tu cuenta; el muy idiota debió creerte lo suficientemente tonto como para contentarte solo con una parte del botín. No hay duda de que el mapa era de tu madre,

podías reconocer su letra en todos esos papeles. Lo que significa que Harry no tiene derecho a nada. Al llegar a la iglesia había luz en su interior. Cautelosamente, te asomaste: ¡Harry, ese cerdo, había arrancado el suelo del confesionario con una pala y tenía sus sucias manos en tu plata! Harry se dio la vuelta, pero ya era demasiado tarde. Ya le habías lanzado un terrible golpe con la pala que acertó en mitad de los ojos y se desmayó. Te sentaste en el borde de la fosa y le golpeaste una y otra vez con la pala. Tenías un poco de miedo de que te descubrieran y rezaste una breve oración, aunque de todos modos tu última visita a una iglesia fue hace mucho tiempo. Luego volviste a cubrir cuidadosamente el agujero con una pesada losa conmemorativa y regresaste a la granja, con los bolsillos llenos de monedas de plata. Devolviste la pala al granero, bien limpia. La plata la escondiste en un cubo vacío con un poco de paja encima, ¡y eso fue todo! Por la mañana le contaste a tu hermana Sarah, la mujer de Harry, que su amado marido bastardo acababa de salir de nuevo a los prados para tener una charla con Newman, el jornalero.

Quieres volver pronto a la iglesia para recuperar la plata restante, el miedo no te dejó coger toda la que había. Pero no tienes prisa: a estas alturas, ya no estás tan seguro de que Harry estuviera realmente muerto cuando lo dejaste allí.

TU OPINIÓN SOBRE LOS DEMÁS:

- ⑨ Thomas es el único en el que siempre puedes confiar.
- ⑨ Florence siempre quiere tener las cosas a su manera, y así las suele conseguir, también. Pero esto cambiará pronto.
- ⑨ Robert es tu hermano pequeño. Le envidias por su buen aspecto y por su

trabajo fuera de la granja. Sin duda, él tiene muchas mujeres, mientras que tú nunca tuviste ni una sola.

- ⑨ Sarah es callada y está deprimida. ¿Por qué tuvo que casarse con ese perdedor de Harry Holmes, después de todo? Estás bastante seguro de que ella y Robert tienen algún secreto.
- ⑨ Wilma es tu sobrina con discapacidad mental. La forma en que te mira a los ojos a veces es bastante extraña.
- ⑨ Harry es un miserable perdedor que de todas formas tiene lo que se merece.

NOTA:

George vive con la terrible certeza de que su vida se acabó antes de que tuviera la

oportunidad de empezar. Intenta desesperadamente parecer fuerte y dueño de cualquier situación, pero su verdadera impotencia convierte estos intentos en una farsa ridícula. Si se le diera la oportunidad de empezar de nuevo, en algún lugar lejano, estaría más que encantado de hacerlo. La mayor parte del tiempo se queda en la granja, aunque su prótesis y las muletas le permitirían deambular más o menos de forma autónoma. Evita a los aldeanos de la ciudad de Tanner en la medida de lo posible; por ejemplo, no metería los pies en la tienda de comestibles de la viuda Bramwell por nada del mundo. George odia a la mayoría de la gente, pero sobre todo odia a los alemanes, por haberle disparado en la pierna. Un día se vengará.





Robert Gullson

Pescador de langostas, 25 años.

FUE 65 **CON** 80 **TAM** 75 **DES** 60 **INT** 60
APA 70 **POD** 50 **EDU** 70 **COR** 50 **PV** 16

Bonificación al daño: +1D4

Corpulencia: 1

Movimiento: 7

Suerte: 60

Combatir 65% daño 1D3+Bd,

Esquivar 30%

Habilidades: Arte (Flauta) 35%, Crédito 35%,
 Mecánica 40%, Nadar 45%, Pesca 55%, Primeros
 auxilios 40%, Pilotar (barco) 55% (submarino) 5%,
 Tregar 70%

Idiomas: inglés (propio) 55%

Posesiones: Reloj de bolsillo, encendedor a
 prueba de viento, tabaco y botiquín de juguete
 (regalo de Wilma)

TRASFONDO:

Durante los dos últimos años de la guerra, has servido a tu país en la Marina mercante llevando convoyes a Europa.

En el peor de los casos, volverías a hacerlo de la misma manera que entonces: escabullirte hasta el bote salvavidas y luego hacer de samaritano para sacar a los compañeros quemados que han sobrevivido a los torpedos o explosiones de calderas.

Pero sigues teniendo esa inquietud en los pies, sigues soñando con países lejanos.

Ahora que tu madre ha muerto, el futuro parece brillar, al menos el futuro inmediato. Si todo va bien con el reparto de la herencia, ya no tendrás que reunirte a escondidas con tu hermana Sarah en tu casa de la ciudad de Tanner: podréis pasar todas las noches juntos, como antes. De este modo, también estarás en mejor posición para proteger a vuestra hija en común, Wilma, ya que estás casi convencido de que Florence es la responsable de todos los golpes y moratones que presenta.

No percibes al marido de su hermana, Harry, como una competencia de ningún tipo. Simplemente tendrá que encontrar otra mujer para sus placeres.

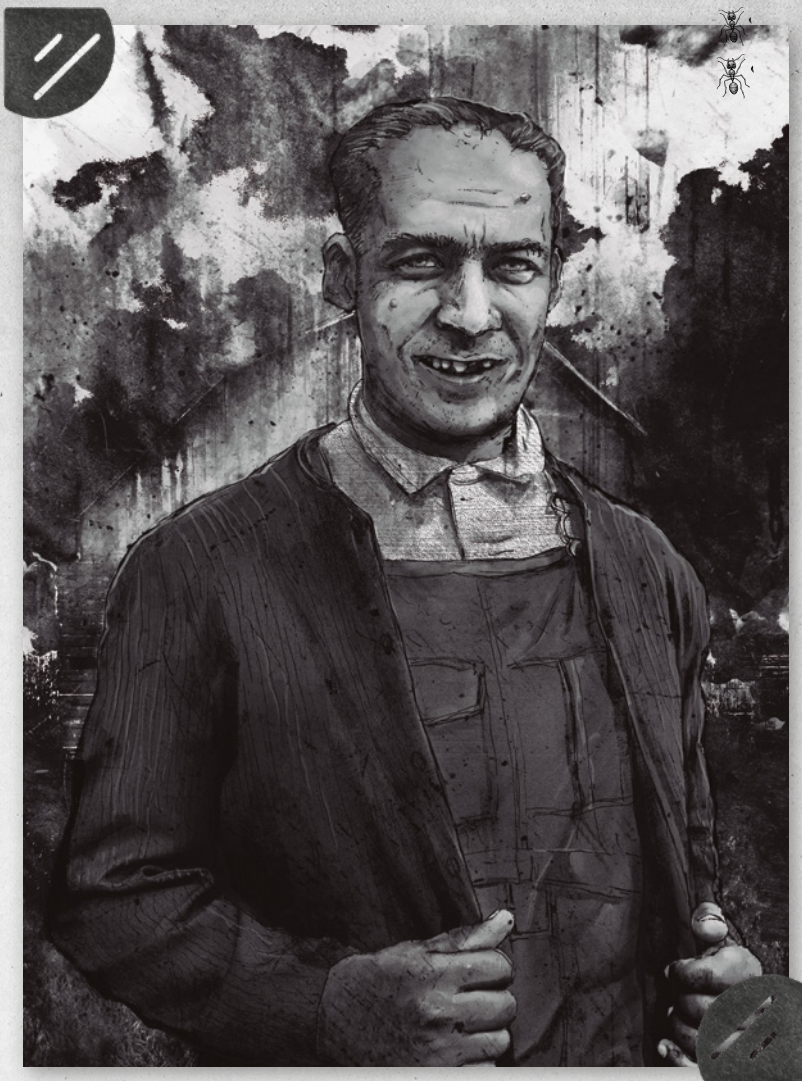
De todos modos, te llevas bastante bien con Harry. En una noche de copas, no solo os jurasteis hermandad eterna, sino que también habéis hecho un extraño pacto, porque sí: el que primero muera hará todo lo posible por visitar al superviviente o enviarle un mensaje desde el más allá. El mero hecho de pensarlo te hace sonreír: aquel médico de Boston apenas lo mencionó y no dejó de hablar de otra cosa. Harry y tú descubriréis mucho antes de lo que ninguno de los dos esperaba si vuestro acuerdo puede cumplirse o no: según los médicos, el cáncer solo te deja unos seis meses de vida.

TU OPINIÓN SOBRE LOS DEMÁS:

- ⑨ Nunca has conocido a una persona más avariciosa que Florence, y eso que has estado bastante tiempo rondando por ahí. Probablemente hace tiempo que se ha embolsado toda la riqueza de la granja. Si hace negocios en Tanner, vas a tener que vigilar sus manos, porque si no volverá a robar la mitad del dinero.
- ⑨ Wilma es tu alegría y placer. Vas a protegerla y nunca permitirás que le hagan daño. Y para su edad, es realmente inteligente: muy a menudo, sus ideas son muy acertadas.
- ⑨ George es un hombre amargado que se queja continuamente de su destino. Antes era tu gran ejemplo, tu mejor amigo. Juntos explorasteis la isla y, una vez, incluso subisteis al interior de la torre del campanario derrumbado de St. Savior; él te mostró la mejor manera para escalarla. Pero ahora su espíritu aventurero parece haberse perdido para siempre. Hoy en día, George es apenas una sombra de lo que fue.
- ⑨ Antes, Thomas, un año más joven que su hermano, tenía que echarse atrás por George. Es curioso cómo cambian las cosas.

NOTA:

El jugador/a «Robert» debe ayudar a Wilma a participar activamente en la aventura, aunque a las niñas de ocho años no se les suele dar apenas derecho a opinar. Si los demás jugadores deciden enviar a la «mocosa» a la cama o dejarla sola en casa, Robert debe defenderla.



Thomas Gullson

Granjero, 31 años.

FUE 70 **CON** 80 **TAM** 65 **DES** 35 **INT** 45
APA 35 **POD** 55 **EDU** 50 **COR** 55 **PV** 15

Bonificación al daño: +1D4,

Corpulencia: 1,

Movimiento: 8

Suerte: 30

Arma de fuego (rifle) 55%,

Combatir 50% daño 1D3+Bd

(Garrote) 55% daño 1D6+Bd,

Esquivar 17%

Habilidades: Charlatanería 15%, Crédito

25%, Descubrir 45%, Historia 20%, Lanzar 45%,

Mecánica 50%, Nadar 35%, Ovejero 60%, Pesca

con señuelo 25%, Primeros auxilios 50%, Saltar

35%, Seguir rastros 35%, Tregar 60%.

Idiomas: inglés (propio) 50%

Poseiones: Navaja, mechero.

TRASFONDO:

Eres un hombre extraordinariamente feliz. Tienes tu propia granja y una esposa maravillosa que te quiere de verdad. Florence es tu vida, y tu amor por ella es desmesurado. Todo lo que ella te diga que hagas, lo harás con gusto, porque su amor lo significa todo para ti. Siempre has amado a tu prima, incluso cuando ambos erais niños.

Cuando se comprometió con George, los celos casi te volvieron loco. Siempre supiste que Florence era tu destino, solo esa certeza te ayudó a vencer la locura y a sustituirla por una fría y clara racionalidad. Sí, quizás Florence actuaba como si fuera feliz, pero en el fondo de tu corazón sabías a quién amaba realmente. El final de la guerra se acercaba y te las arreglaste para salvarla. Fue un disparo a la rodilla, aunque habías apuntado a la cabeza de tu hermano. Nadie sospechó nunca nada, y cuando Florence vio a su prometido mutilado, supiste que habías ganado.

Fuiste tú quien la llevó al altar dos semanas después, y la sigues queriendo como el primer día. Y ella te ama. Definitivamente lo hace.

Aunque te haya hecho dormir en el suelo desde la noche de bodas, sabes que te quiere. Y sería un error llamarla tacaña solo porque es ahorradora. No importa que se guarde todo el dinero para ella, lo único que importa es el amor. Os amáis incondicionalmente.

Estás muy, muy seguro de ello.

TU OPINIÓN SOBRE LOS DEMÁS:

- ⑨ George es un pobre diablo que no tiene idea de que fuiste tú quien destruyó su vida. Incluso cree que lo salvaste.
- ⑨ Robert es joven y apuesto, y se ofreció como voluntario para la Marina. Es obvio: algo no funciona en ese chico.
- ⑨ Tu hermana Sarah es tranquila. Demasiado callada. Te preguntas si puede ser realmente tan ingenua.
- ⑨ Wilma es una mocosa retrasada que habla sin sentido. No te gusta la forma en que te mira fijamente.
- ⑨ Harry vive en la granja trabajando como peón. Lleva años hablando de emigrar a California. No hay nada que te importe menos California; sin embargo, la idea de viajar a otro lugar y empezar de nuevo es bastante fascinante.

NOTA:

Thomas está incondicionalmente cautivado por Florence. Apenas se separa de ella y está pendiente de todos sus deseos. La idea de que Florence no lo ame de la misma manera le resultaría intolerable y la reprimiría inmediatamente. O bien, lo desquiciaría...





Wilma Holmes

Niña, 8 años.

FUE 40 **CON** 85 **TAM** 30 **DES** 65 **INT** 90
APA 60 **POD** 90 **EDU** 40 **COR** 90 **PV** 12

Bonificación al daño: -1D4

Corpulencia: -1

Movimiento: 9

Suerte: 75

Combatir 50% daño 1D3-Bd,

Esquivar 70%

Habilidades: Arte (Flauta) 55%, Descubrir 60%, Escuchar 60%, Mirar fijamente 65%, Nadar 50%, Primeros auxilios 30%, Sigilo 65%, Tregar 60%.

Idiomas: inglés (propio) 40%

Poseiones: Canicas, muñeca de trapo de un músico (rota).

TRASFONDO:

Eres una niña solitaria: en la granja solo están tus padres Sarah y Harry, la tía Florence, el tío George y el tío Thomas. Nunca has jugado con otros niños: todos viven en otro lugar, y probablemente sea mejor así, ya que no les gustarías.

A la abuela le gustabas mucho, y mamá también te quiere. Papá y tus tíos apenas parecen hacerte caso, y eso te parece bien. Pero la tía Florence es una bruja; siempre te pega cuando nadie mira.

Hace una semana, sin embargo, la miraste fijamente a los ojos muy, muy fijamente, con esa mirada penetrante... todo el mundo dice que es muy extraña. Desde ese día, no te ha hecho nada. Pero, aun así, es posible que te escapes pronto y vayas en busca de otro hogar en algún otro lugar. Si supieras dónde.

De mayor quieres ser médico. Eso probablemente será difícil, porque eres un poco tonta. Salvo la abuela, todo el mundo te ha llamado siempre «tonta» o «retrasada».

Pero si sigues practicando con diligencia, seguro que acabas siendo una gran médica a pesar de todo. Tienes una sala de prácticas en tu escondite (una habitación amurallada bajo el tejado del granero a la que puedes acceder trepando por la chimenea).

Los gatos de la granja son tus pacientes, y les gusta acudir a ti, porque siempre empiezas por abrazarlos. Es muy bonito cómo ronronean cuando los llevas al barril de agua. Después, llevas los cuerpos húmedos y flácidos a tu escondite para disecarlos con cuidado y fijar los trozos en la pared con clavos. Y el humo de la chimenea los conserva.

TU OPINIÓN SOBRE LOS DEMÁS:

- ⑨ Robert es tu mejor amigo, es alegre y te ha enseñado a tocar la flauta. Y te trae unos juguetes estupendos. Con la muerte de la abuela, Robert

es el único con el que siempre puedes hablar, ya que escucha de verdad lo que dices.

- ⑨ Florence es una serpiente y no deja de torturarte. La odias.
- ⑨ Todavía estás un poco triste por no haber podido ver cómo le cortaban la pierna a George. Aparte de eso, no te importa en absoluto y, además, apesta a alcohol.
- ⑨ Thomas tiene miedo de todo y de todos. Teme que la tía Florence lo deje por tu padre. Teme que ella se quede con él y se gaste todo su dinero. Tiene miedo de ti cuando lo miras fijamente. Y de George, por si alguna vez descubre que no fueron los alemanes los que le volaron la pierna.
- ⑨ Sarah no es tan tonta como tú, pero casi. Te gusta mucho, pero habla muy poco y llora mucho. Sobre todo, cuando el tío Robert no está, aunque cuando él está, llora aún más.
- ⑨ A Harry no le gustas porque simplemente eres muy estúpida.

NOTA:

Wilma es una maldita genio.

Con una INT de 90, es tan extraordinariamente superior a los demás miembros de la familia (que a su lado parecen como si tuvieran discapacidad mental) que nadie es capaz de entenderla; por eso ella se cree increíblemente estúpida. Cada vez que tiene una idea brillante, se la comunica a Robert; así es cómo el personaje puede influir en los demás.

Sin embargo, Wilma vive en un mundo de sueños enfermizos y expresa pensamientos extremadamente extraños («Me pregunto si a los gusanos les gustará la abuela tanto como a mí...»).

**Personajes
no jugadores**



Sarah Holmes

Granjera, introvertida, 27 años.

FUE 50 **CON** 85 **TAM** 65 **DES** 60 **INT** 50
APA 45 **POD** 65 **EDU** 45 **COR** 65 **PV** 15

Bonificación al daño: 0

Corpulencia: 0

Movimiento: 7

Suerte: 75

Combatir 30% daño 1D3,

Esquivar 30%

Habilidades: Arte (hilar) 35%, Ovejera 45%,
 Nadar 35%, Sigilo 50%, Tregar 40%

Hechizos: Cerrar Portal.

Sarah es la tercera de los hijos de Henry y Ada Gullson. Hace ocho años se casó con Harry Holmes, pero esto no ha servido para detener el romance incestuoso que mantiene con su hermano Robert. Cada dos semanas, más o menos, se reúne con Robert en su casa de la ciudad de Tanner.

Sarah habla muy poco y, si lo hace, su voz es muy plana. Pocas cosas pueden llamar su atención: vive en un mundo de sueños y percibe su entorno como si fuera a través de un velo. Su hija Wilma no es más que una mascota para ella. Parece estar siempre abstraída, como ausente, y solo sus ojos muestran ocasionalmente signos de sorpresa o de profundo dolor.



Jóvenes de la ciudad de Tanner

Gamberros, de 14 a 16 años.

FUE 65	CON 65	TAM 65	DES 60	INT 65
APA 60	POD 60	EDU 55	COR 60	PV 13

Bonificación al daño: +1D4

Corpulencia: 1

Movimiento: 8

Suerte: 50

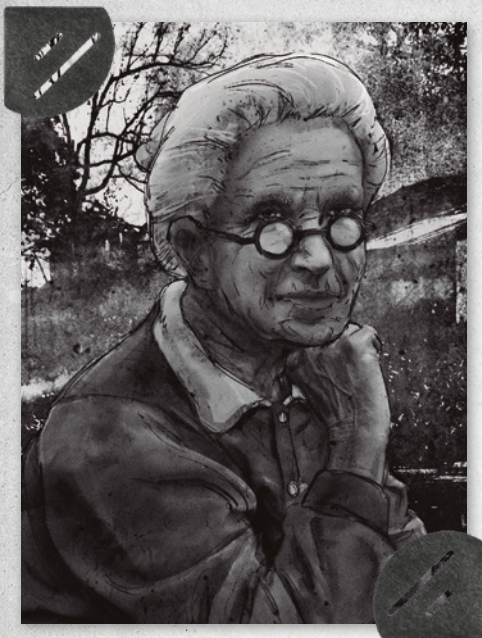
Combatir 50% daño 1D3,

Esquivar 30%

Habilidades: Arte (hilar) 35%, Charlatanería 45%, Descubrir 45%, Intimidar 30%, Pilotar (barco) 30%, Sigilo 50%, Supervivencia 70%, Tregar 40%.

Se llaman Dick, Joe o Tim, y se alojan con sus tíos en la ciudad de Tanner. Por lo que los Gullson pueden recordar, hace solo unos años estos gamberros eran todavía niños descarados pero normales. Sin embargo, desde entonces se han convertido en una pandilla de gamberros. De vez en cuando ganan un poco de dinero con trabajos ocasionales en el puerto para permitirse un campamento de verano o comprarse algo nuevo. Resentidos por no haber tenido la oportunidad de luchar en la Gran Guerra, descargan sus frustraciones sobre los forasteros de la isla (como la familia Gullson).

El número de gamberros que participan en la discusión en Tanner es igual al número de miembros de la familia Gullson que estén presentes.



La viuda Bramwell

Comerciante, 62 años.

FUE 60 **CON** 40 **TAM** 70 **DES** 60 **INT** 70
APA 45 **POD** 60 **EDU** 70 **COR** 60 **PV** 11

Bonificación al daño: 0

Corpulencia: 0

Movimiento: 7

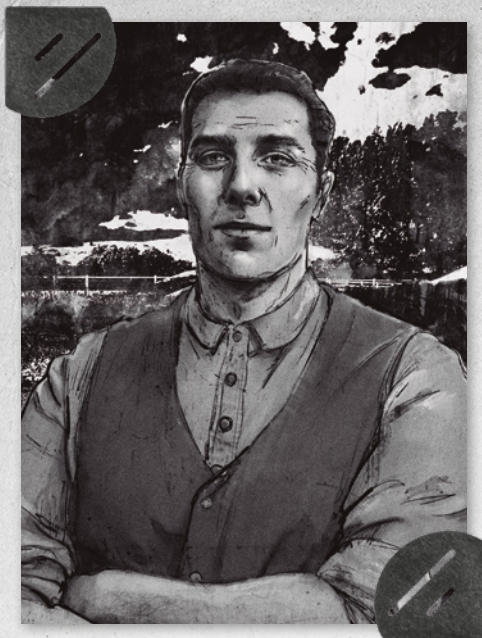
Suerte: 50

Combatir 25% daño 1D3, *Esquivar* 10%

Habilidades: Charlatanería 55%, Descubrir 60%, Escuchar 50%, Intimidar 45%, Psicología 30%, Sigilo 45%.

La viuda Bramwell es todo un personaje. Tras la muerte de su marido, dirige ella sola la tienda de la isla. Sin educación escolarizada, pero con una considerable terquedad y astucia, se le ha metido en la cabeza reunir algo de riqueza para pasar sus últimos años.

Es propensa a subestimar a los demás y, por lo tanto, a intentar obtener un beneficio extra haciendo trampas con el cambio.



Frank Herbert

Comisario de la isla de Oyster, 46 años.

FUE 80	CON 80	TAM 80	DES 80	INT 80
APA 80	POD 80	EDU 80	COR 80	PV 16

Bonificación al daño: +1D4

Corpulencia: 1

Movimiento: 7

Suerte: 45

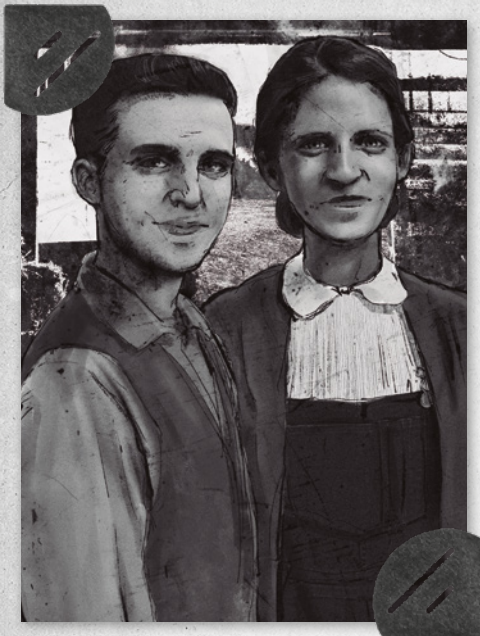
Combatir (Pelea) 50% daño 1D3+Bd

(Agarrar) 60% (Porra) 60% 1D6+Bd,

Esquivar 40%

Habilidades: Ciencias ocultas 35%,
Charlatanería 60%, Derecho 60%, Lanzar
60%, Seguir rastros 60%, Tregar 60%

Frank Herbert, o como le llaman burlonamente, «sheriff», es un hombre enorme de unos cuarenta y tantos años de edad. Representa el brazo ejecutor de la ley en la isla de Oyster. Cuando no está fisgoneando, está leyendo alguna de las mediocres novelas del salvaje oeste que atesora. Herbert es más de lo que cabría esperar de un simple comisario de aldea: tiene lo que hay que tener para ser un héroe y elevarse por encima de lo habitual si es necesario.



Aldeanos de la ciudad de Tanner

La turba perseguidora de la familia Gullson.

FUE 55 **CON** 55 **TAM** 65 **DES** 50 **INT** 65
APA 50 **POD** 50 **EDU** 65 **COR** 50 **PV** 12

Bonificación al daño: 0

Corpulencia: 0

Movimiento: 7

Suerte: 50

Combatir (Pelea) 50% daño 1D3

(Agarrar) 60%

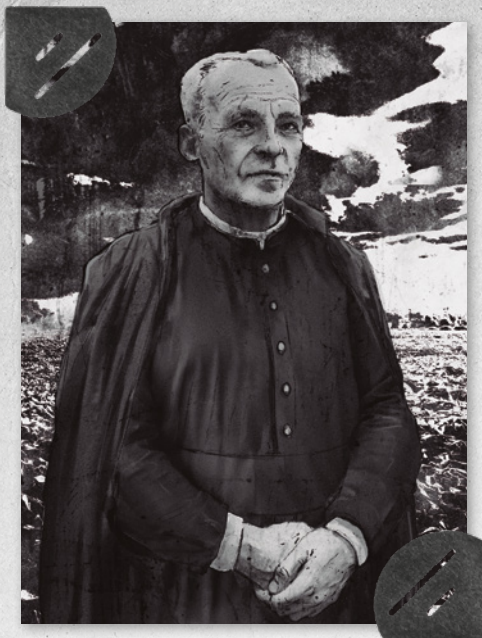
(Garrote) 30% 1D6,

Esquivar 25%

Habilidades: Descubrir 20%, Lanzar 30%.

Posesiones: garrotes, hachas, linternas, antorchas, cuerdas.

La turba del pueblo está formada por gente completamente normal: desde jóvenes hasta ancianos, fornidos langosteros y un enjuto maestro de pueblo. El Guardián puede ajustar los promedios de dados hacia arriba o hacia abajo, según la necesidad y si lo considera oportuno.



James Cromwell

Reverendo de St. Andrews, 55 años.

FUE 50	CON 50	TAM 65	DES 60	INT 85
APA 50	POD 65	EDU 90	COR 65	PV 12

Bonificación al daño: 0

Corpulencia: 0

Movimiento: 7

Suerte: 40

Habilidades: Conocimientos bíblicos 65%, Lanzar 40%, Persuasión 60%, Primeros auxilios 50%, Psicología 40%

El reverendo Cromwell es el rector de St. Andrews —la nueva iglesia— en el pueblo de Trenton, ciudad cercana a Tanner. Es una persona tranquila y amable, miembro de una familia que lleva cien años viviendo en Oyster. Su comunidad lo tiene en alta estima, ya que se esfuerza sin reservas por ellos. Su aspecto apacible esconde una voluntad de hierro: una vez que Cromwell está convencido de algo, nada le disuade.

Si la familia Gullson se encuentra con él en Tanner, se mostrará amistoso. A pesar de la aversión que siente por ellos, considera que su deber como sacerdote es comunicarse con ellos sin prejuicios. No es un buen actor, y los personajes lo descubrirán fácilmente. Un sacerdote disimulado, que finge ser amistoso, es probable que alimente aún más la sospecha de los jugadores sobre los aldeanos de Tanner.

Cordero deforme

Mutación animal.

FUE 30 CON 60 TAM 25 DES 60 POD 15 PV 9

Bonificación al daño: -2

Corpulencia: -2

Movimiento: 9

Ataques:

Combatir (Mordisco) 35% daño 1D3

(Embestir) 25% daño 1D2,

Esquivar 65%.

Atormentado por la voz del Cantante poco antes de nacer, este corderito ha mutado en un violento monstruo y ha matado a su hermano cuando aún estaban en el vientre. Por fuera es como una oveja deforme, pero el brillo de malicia de sus ojos revela su verdadera naturaleza.

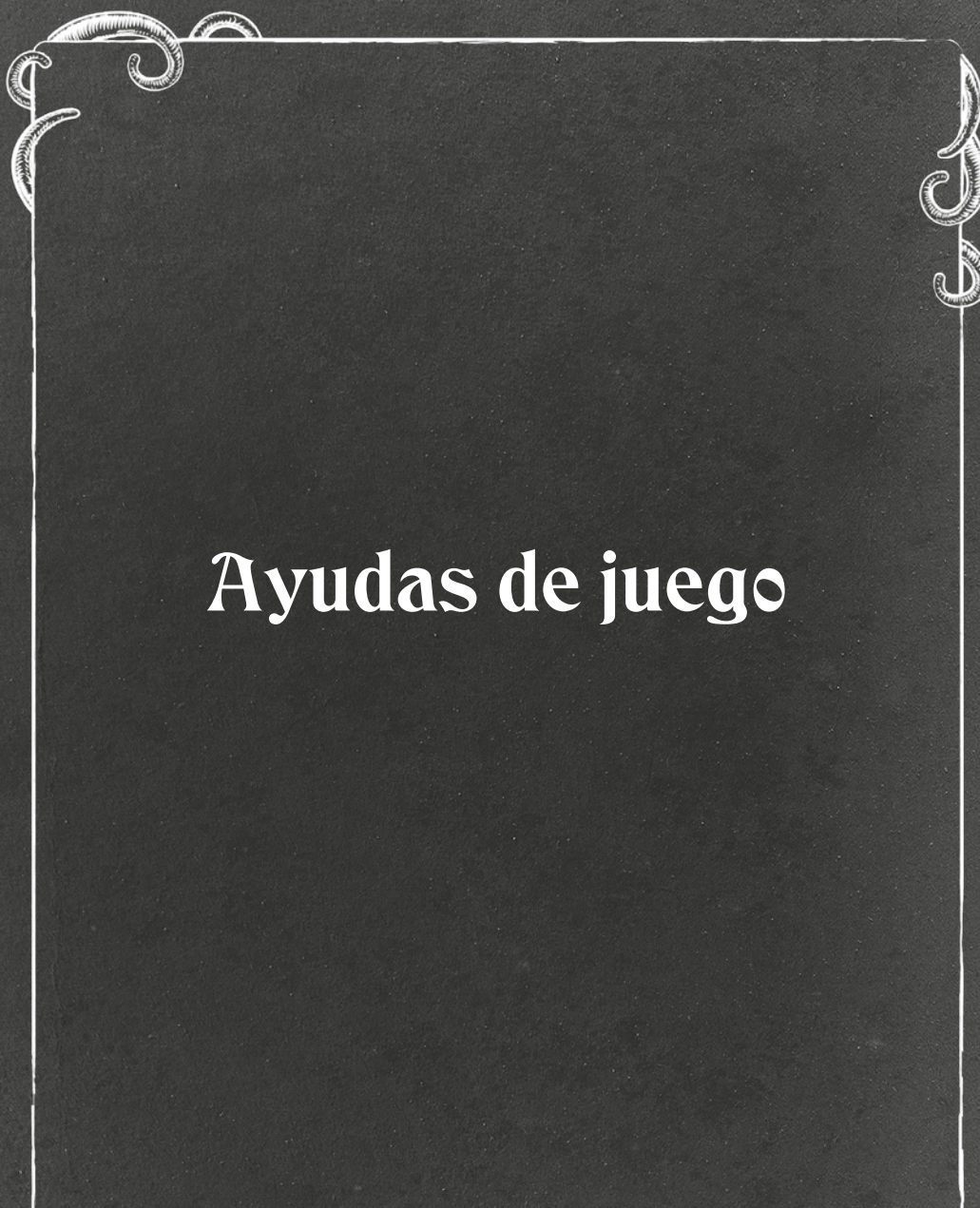
El Cantante de Dhol

Cualquier intento de indicar los atributos y habilidades del Cantante de Dhol sería una tontería: es mucho más una fuerza natural que una criatura. En realidad, el Cantante solo puede recibir daño por medio de la magia («herirlo» sería de nuevo un concepto demasiado terrenal).

El Cantante se siente atraído por los sonidos de la Flauta de Dhol. De hecho, la flauta puede considerarse una parte del Cantante, o una parte de su cuerpo que puede existir independientemente de él.

De una manera que no se puede explicar, el Cantante parece estar desenfocado, como si la luz no pudiera (o no quisiera) tocarlo. Los espectadores verán solo el contorno borroso de una criatura del tamaño de un gato que aparentemente es capaz de ver por medio de su repulsiva y retorcida trompa: el Cantante no tiene ojos.

La voz del Cantante enloquece tanto a hombres como a bestias, y tiene un poder especial sobre la vida no nata. Las criaturas así mancilladas por el Cantante (y todos sus descendientes) son atraídas por su canto desde lejos, para rendirle su tributo en atroces orgías de sangre y sentir un anhelo constante por un lugar que se encuentra más allá de todas las fronteras conocidas por la humanidad: Dhol.



Ayudas de juego

AYUDA DE JUEGO I: CARTA DE ADA A HARRY

Harry,

Me estoy muriendo

no tengo elección, debo delegar en ti con lo que te voy a

Gran Dios, este viento

ly nunca tuvo el coraje

descubierta. Un terrible secreto familiar

Tendrás que creer lo que te cuento

no me

odios. En el jarrón

hay una llave que abre el cajón de mi cómoda, donde

guardo los documentos. Cógelos. Léelos y entenderás todo lo que debes hacer

mal de tan gran magnitud, no merece piedad. Ve a la ciudad de

Tanner,

son tan malvados como se describen y deben morir.

tienes que explicárselo todo y ellos te ayudarán

vez fue llamado por ignorancia

hijos de Dhol

quedar

silenciados para siempre. No dudes por

lealtad.

debes

destruir la Antigua Iglesia y el dedo de los Dioses hoy

sellados los túneles de debajo para siempre.

¡Que Dios te bendiga!

Ada Winkler

AYUDA DE JUEGO Z: DOCUMENTOS DE ADA

2.1. UNA PÁGINA CON UN BOCETO DE UNA PINTURA RUPESTRE, ARRANCADA DE UN LIBRO.

El boceto muestra una figura gigante con algo que sobresale de su boca. Junto a su cabeza se distingue una forma, aunque no se sabe con certeza si se trata de una segunda cabeza o de otro ser sentado sobre el hombro del gigante. Varias formas humanas más pequeñas parecen bailar alrededor de la figura alta.



2.2. RECORTE DE PERIÓDICO BOSTON GLOBE, 1907



2.3. DIBUJO DE UN GRABADO EN MADERA

Entre otros materiales, los suplementos del tomo de Gessner incluyen un grabado en madera titulado «Arpía», que muestra una criatura parecida a un gato con alas y una nariz anormalmente prolongada.



2.4. PÁGINA DE LA ENCICLOPEDIA BRITÁNICA DE 1911 RODEADA POR UN CÍRCULO.

...ology with
nied Dr F. V.
f Dakota, and
1858 he went
palaeontological
ness he turned
ained employ-
ubsequently in
sistant to Pro-
ontology with
nied Dr F. V.
f Dakota, and
1858 he went
palaeontological
ness he turned
ained employ-
ubsequently in
sistant to Pro-
ontology with
nied Dr F. V.
f Dakota, and
1858 he went
palaeontological

...drawing 24 ft. up to Rochester Bridge. A considerable traffic is carried on by small vessels up to Maidstone, and by barges up to Tonbridge, the total length of the navigation being 43 m. The marshy lowlands along the course of the river have yielded extensive remains of Roman pottery, a plain ware of dark slate-colour.

Porcelana, nombre de un tipo de cerámica que se caracteriza por su aspecto translúcido, y que también se utiliza de forma general para los tipos de cerámica más fina, conocida popularmente como «china» (véase CERÁMICA). En francés *porcelain*, de donde procede la palabra inglesa, es una adaptación de la palabra italiana *porcellana*, una concha, cuya superficie bellamente pulida hizo que se aplicara el nombre a la cerámica. La palabra italiana se toma generalmente de *porcella*, diminutivo de *porco*, cerdo, por la supuesta semejanza de la concha con la vulva de una cerda.

bourhood of Madison. Being unsuccessful in business he turned his whole attention to science, and in 1848 he gained employment on the U.S. Geological Survey in Iowa, and subsequently in Wisconsin and Minnesota. In 1852 he became assistant to Professor James Hall at Albany, and worked at palaeontology with him until 1858. Meanwhile in 1853 he accompanied Dr F. V. Hayden in an exploration of the "Bad Lands" of Dakota, and brought back valuable collections of fossils. In 1858 he went to Washington, where he devoted his time to the palaeontological

fessor James I
him until 185
Hayden in an
brought back
to Washington
bourhood of M
his whole att
ment on the U
Wisconsin and
fessor James
him until 185
Hayden in an
brought back
to Washington
bourhood of M
his whole att
ment on the U
Wisconsin and
fessor James
him until 185
Hayden in an
brought back
to Washington

2.5. MANUSCRITO ESCRITO CON MÁQUINA DE ESCRIBIR.

Ningún miembro de la familia puede dar sentido al texto, saturado de lenguaje especializado.

▪ ESTUDIO ETIMOLÓGICO
DE EL FLAUTISTA DE HAMELIN ▪

2.7. UNA XILOGRAFÍA DEL *MALLEUS MALEFICARUM*, EL «MARTILLO DE LAS BRUJAS».

La luna brilla sobre un bosque en el que las ovejas bailan sobre sus patas traseras.



De hombres lobo: mitad humanos y mitad animales,
poseídos por el diablo, acechan en las noches de luna.
Beben la sangre caliente de sus víctimas y devoran
sus entrañas en orgías de crueldad satánica.

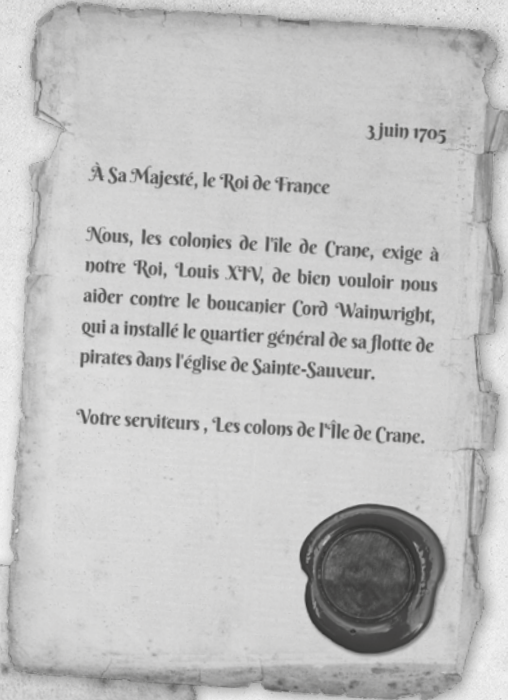
2.8. UNA REVISIÓN TIPOGRÁFICA DE *LA ODISEA*; EL CAPÍTULO DE LAS SIRENAS.

La Odisea;
El capítulo
de las sirenas.

Revisado

2.9. COPIA DE UNA CARTA DE QUEJA DE LOS COLONOS FRANCESES DE LA ISLA DE CRANE, EN FRANCÉS.

Los colonos piden al rey de Francia, Luis XIV, que les ayude contra el bucanero Cord Wainwright, que había instalado el cuartel general de su flota pirata en la iglesia de Sainte-Saveur en 1705.

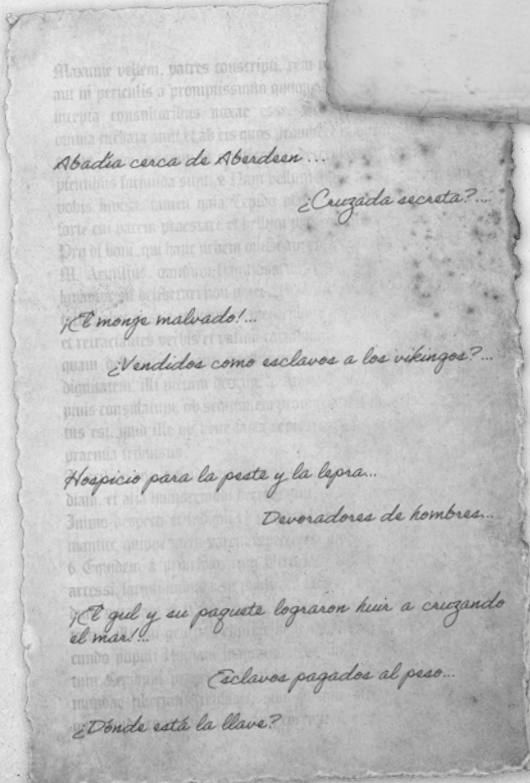


3 Juin 1705

À Sa Majesté, le Roi de France

Nous, les colonies de l'île de Crane, exige à
notre Roi, Louis XIV, de bien vouloir nous
aider contre le boucanier Cord Wainwright,
qui a installé le quartier général de sa flotte de
pirates dans l'église de Sainte-Saveur.

Votre serviteurs, Les colons de l'île de Crane.



Abadía cerca de Aberdeen...

¿Cruzada secreta?...

¿El monje malvado!...

¿Vendidos como esclavos a los vikingos?...

Hospicio para la peste y la lepra...

Devoradores de hombres...

¿El gil y su paquete lograron huir a cruzando
el mar?...

Esclavos pagados al peso...

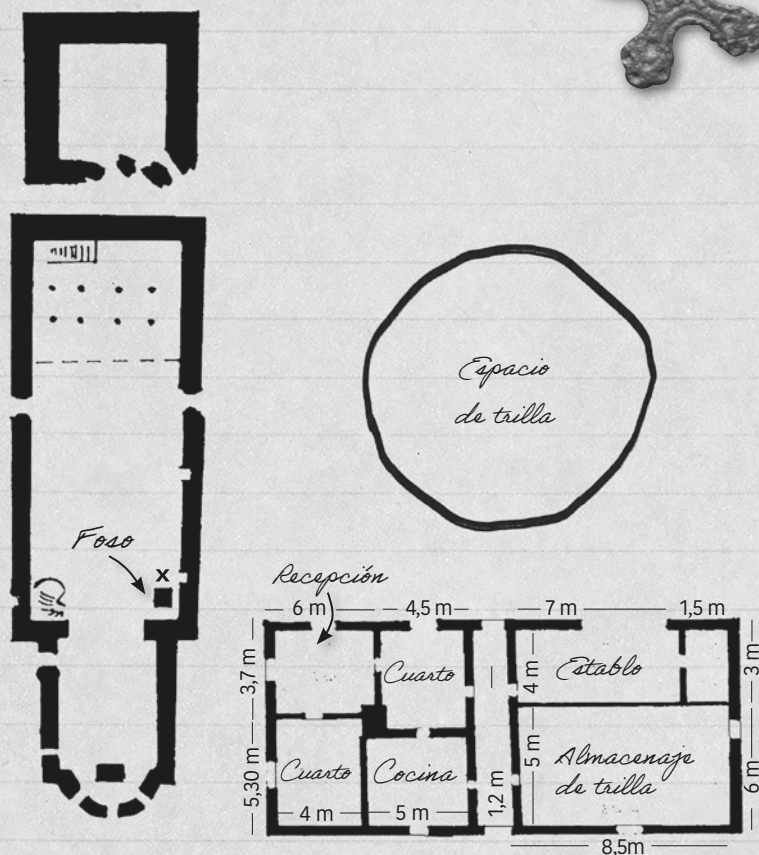
¿Dónde está la llave?...

2.10. UN TEXTO EN LATÍN CON OBSERVACIONES MANUSCRITAS.

AYUDA DE JUEGO 3:
PLANO DE LA IGLESIA Y DE LA VICARÍA DE ST. SAVIOR

«VIEJA IGLESIA DE ST SAVIOR.
ISLA DE OYSTER, MAINE.

DÉCADA DE 1690»



AYUDA DE JUEGO 4: EL CUADERNO DEL REVERENDO MARKHAM

Son breves anotaciones de puño y letra del reverendo Markham. Las notas no siguen ninguna secuencia u orden aparente.

La orden reunida para cerrar el camino hacia Dhol para siempre: los acontecimientos de esa noche en la abadía no deben repetirse nunca.

La orden de los guardianes tiene su origen en Gran Bretaña.

El duodécimo gran maestro envió a los hermanos a recuperar la llave.

Uno de los bucaneros se convirtió en flautista y señaló el camino al Cantante de Dhol antes de ser asesinado por sus compañeros. Y cada noche, el Cantante acudía a la isla, llamando a los suyos en la oscuridad.

La orden de los caballeros teutónicos no fue capaz de detener a los canibales humanos.

Muchos de los hermanos dieron su vida para luchar contra el engendro del mal, pues nada detendrá a los idólatras cuando sean

llamados por el Cantante. Vienen corriendo desde lejos cuando el canto los llama a su sangriento festín.

¿Construir un círculo de piedras?

¡Cuidado si los hijos del demonio vuelven a levantarse!

¿El hermano Clarke encontró la llave, pero no la entregó a la orden? Cito: La escondi donde se encuentra la redención y el secreto silencio.

Algunos de los vástagos malvados del ghul consiguieron huir a su tierra natal en aquellos días de terror. Otros permanecieron y se ocultaron, perdiendo su poder sin la llamada.

Se dice que el monje sacrilego huyó a la tierra Dhol, su libro de conjuros blasfemos no se han visto desde aquel día.



NOTAS

This image shows a full page of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There is no handwriting or printed text on the page.

NOTAS

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There is no handwriting or other markings on the paper.

El cantante de Dhol

En la isla de Oyster, en Maine, la niebla lo envuelve todo y el viento nunca para de soplar. Quizás sea por el clima o por su convulsa historia, que los habitantes de la isla son algo hoscos y desconfiados. Pero, sobre todo, desprecian a los Gullson, esa extraña familia que regenta la granja Frenchman.

El Cantante de Dhol es un escenario para *La llamada de Cthulhu* 7ª edición ambientado en la sociedad rural estadounidense de 1920, una aventura que empieza como un misterioso caso policial para convertirse en una opresiva historia de terror.



9 788412 460247

www.shadowlands.es

PVP: 19,95€